

cómic

¿Te atreves con *The Nice House on the Lake*? DC Black Label, James Tynion IV y Álvaro Martínez Bueno presentan una de las miniseries revelación del año.

Entrevistamos al aclamado dibujante español, que nos ha cedido para la ocasión material extra nunca visto, relacionado con el proceso creativo de la obra.

Noviembre, de Matt Fraction
y Elsa Charretier.



Recuperamos
El local, de Gipi



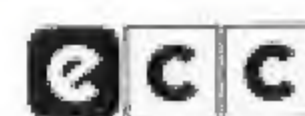
NOVEDADES DE ECC A LA VENTA ESTE MES:

BATMAN: EL DETECTIVE NÚM. 1 (DE 6), GREEN LANTERN NÚM. VIII, AQUAMAN: TERCERA TEMPORADA - ECOS DE UNA VIDA FELIZ, LA TUMBA DE BATMAN, SUPERMAN VOL. 1: EL HOMBRE DE ACERO (SUPERMAN SAGA), BATMAN: REPTIL NÚM. 1 (DE 6), AMERICAN VAMPIRE 1976, EL REGRESO DEL CABALLERO OSCURO: EL CHICO DORADO (EDICIÓN DELUXE), THE WALKING DEAD (LOS MUERTOS VIVIENTES) VOL. 6 (DE 16), HE-MAN / THUNDERCATS, GIFT PLUS MINUS NÚM. 8, GREEN LANTERN: LA HISTORIA DE SU ORIGEN.



978-84-18931-82-6

REVISTA ECC / 33 / 48 PÁGS. / NOVIEMBRE 2021



ECC CÓMICS

ECC EDICIONES
Santa Tecla, 1, 08012 Barcelona.

Batman: Black & White (volume 2) núm. 3: Legacy
Original U.S. editor: Andy Khouri.

Batman: Black & White (volume 2) núm. 4: A Night in the Life of a Bat in Gotham
Original U.S. editors: Ben Abernathy and Dave Welgosz.

DCeased: Hope at World's End núm. 8
Original U.S. editor: Ben Abernathy.

Compilation, cover and all new material Copyright © 2021 DC. All Rights Reserved.
Copyright © 2020, 2021 DC. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. DC does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories or artwork. Published by ECC Ediciones under License from DC. Any inquiries should be addressed to DC c/o ECC Ediciones.

Batman created by Bob Kane with Bill Finger.
Superman created by Jerry Siegel and Joe Shuster. By special arrangement with the Jerry Siegel family.

Imagen de portada: Álvaro Martínez Bueno (The Nice House on the Lake 1).

DIRECCIÓN Presidente: Daniel Navarro	Administración: Malco Espílez Marc Terricabras	Traducción: Felip Tobar Pastor. Colaboran en este número de <i>ECC Còmics</i> : Francisco San Rafael, Borja Usieto, David Fernández, Reme B., Jorge García, Ignacio Pena Impreso en España DL B 25231-2018 ISBN: 978-84-18931-82-6 Fecha de edición: Noviembre 2021 Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.
Director general: Beni Vázquez	Directora financiera: Maribel Valverde	
Director de publicaciones: Jaime Rodríguez	Contabilidad: Eva Olmedo	
EDICIÓN Director editorial: Francisco Calderón	Director de logística: Cristóbal Pino	
Editores: Gustavo Martínez Sira Guizado David Fernández	Logística: Carme Lleget Toñi Gutiérrez Josep Prat Manuel Peña Roger Mut Oriol Saavedra Jordi Boix Francisca Gil Cristian Guerra Francisca Gutiérrez David Martínez Cristian Tejerina	Más información sobre este cómic y todas nuestras publicaciones en: WWW.ECCCOMICS.COM WWW.ECCEDICIONES.COM Si deseas adquirir nuestros cómics y no los encuentras, puedes hacerlo en: WWW.TIENDASCOSMIC.COM Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos, envíanos un e-mail a comercial@eccediciones.com o llama al 93 252 20 28 .
Editores adjuntos: Mara Viaplana Sandra Solorzano Carlota Lloret	Directora comercial: Elena Cabrera	
Coordinadores editoriales: David Carro Miguel Plaza	Comerciales: Ximo Hernández Eva Foraco Àlex Trilles Marina Cabrera	
Diseñadores gráficos: Isaac Román Jordi Vázquez Ismene Grande Esteban Carmona Juli Cases Lorena Carvalho	Director de merchandising: Alberto Benavente	
Realización técnica: Estudio NoDo	MARKETING Y COMUNICACIÓN Directora de marketing: Paloma Joga	Síguenos en:  facebook.com/ECCEdiciones  twitter.com/eccediciones  instagram.com/eccediciones  CanalECCEdiciones
Correctoras: Gabriela Miciulevicius Ivonne Bonsfills	Directora de comunicación: Merche Bermúdez	
Control de calidad: Sandra Velencoso Merche Bermúdez	Redactor: Bruno Lorenzo	
OPERACIONES Y SISTEMAS Directora de operaciones y sistemas: Noemí Faraco		

Tras los cambios que han provocado en el Universo DC los eventos de **Noches oscuras: Death Metal, Estado futuro y Frontera infinita**, este mes hemos decidido centrar la atención de la revista oficial de ECC en tres lanzamientos destacados que están lejos de las hipnóticas aventuras que viven Batman, Superman, Wonder Woman y compañía.

El plato principal nos lo sirven **James Tynion IV** y **Álvaro Martínez Bueno**. El guionista norteamericano, que en verano ganó el premio Eisner por su trabajo en títulos como **Batman**, vuelve a formar equipo creativo con el dibujante español, con el que tan buenas migas hizo en las páginas de **Liga de la Justicia Oscura**. El resultado es **The Nice House on the Lake**, una miniserie de terror y misterio que se ha convertido en una de las revelaciones de la temporada, editada bajo el sello DC Black Label. Hemos querido acompañar el lanzamiento, que viene precedido de una gran expectación, con una entrevista al propio Álvaro, en la que nos desvela algunos entresijos del proyecto.

Noviembre es el mes de **Noviembre**. No, no nos estamos haciendo un lío. Este mes también encontraréis en vuestra tienda favorita toda la serie de **Matt Fraction** y **Elsa Charretier**, en una única novela gráfica. A pesar de no haber contado con toda la recuperación mediática que merecería, en comparación con otros trabajos del escritor, os aseguramos que esta sorprendente y conmovedora historia, inédita en nuestro país, os atraparará desde el primer instante. Sus personajes, perfectamente definidos, casi reales, son el eje de un misterio criminal en el que el dibujo de Charretier encaja como un guante.

En cuanto a la línea autoral del sello ECC Cómic, nos complace dar la bienvenida a un auténtico maestro del cómic europeo: **Gipi**. El italiano debuta en nuestro catálogo mediante la recuperación de **El local**, una historia realizada tras el fallecimiento de su padre, pero en cuya esencia se encuentra un auténtico canto a la vida.



Portada de *Batman: Black and White* núm. 4
Dibujo de Becky Cloonan

LEGADO

Publicado originalmente en
Batman: Black and White núm. 3 USA (2021)

Guion y dibujo: **Nick Dragotta**
Editor: **Andy Khouri**

La primera historia de *Batman: Black and White* de este número tiene un marcado tono *cyberpunk* que solo podía ser obra de **Nick Dragotta**, un dibujante que se dio a conocer en Marvel Comics en títulos como *FF*, donde colaboró por primera vez con el guionista **Jonathan Hickman**, con el que también realizaría la obra más conocida de su carrera. Se trata de *Este del Oeste*, una colección independiente que comenzó en 2013 y narró durante seis años un peculiar fin del mundo ambientado en unos Estados Unidos muy diferentes de los que conocemos. La aventura que leeremos a continuación supone su primera colaboración con DC como autor completo. --(FSR)

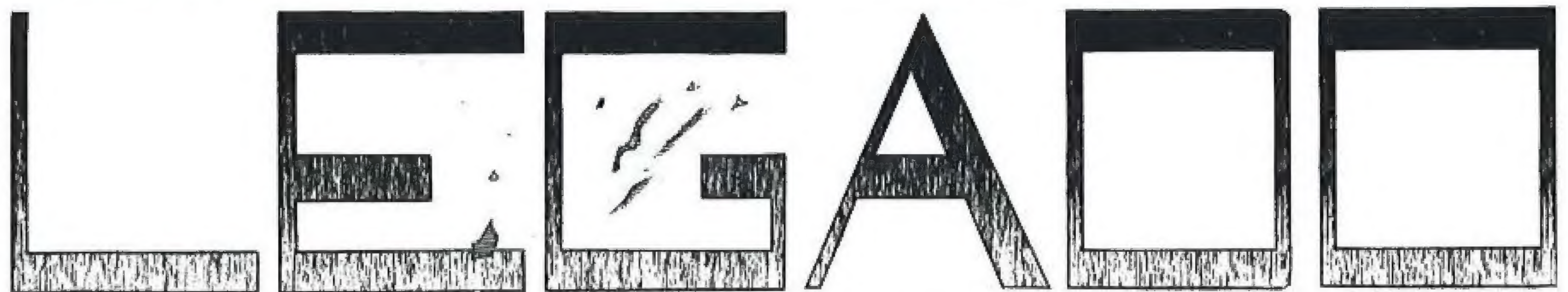
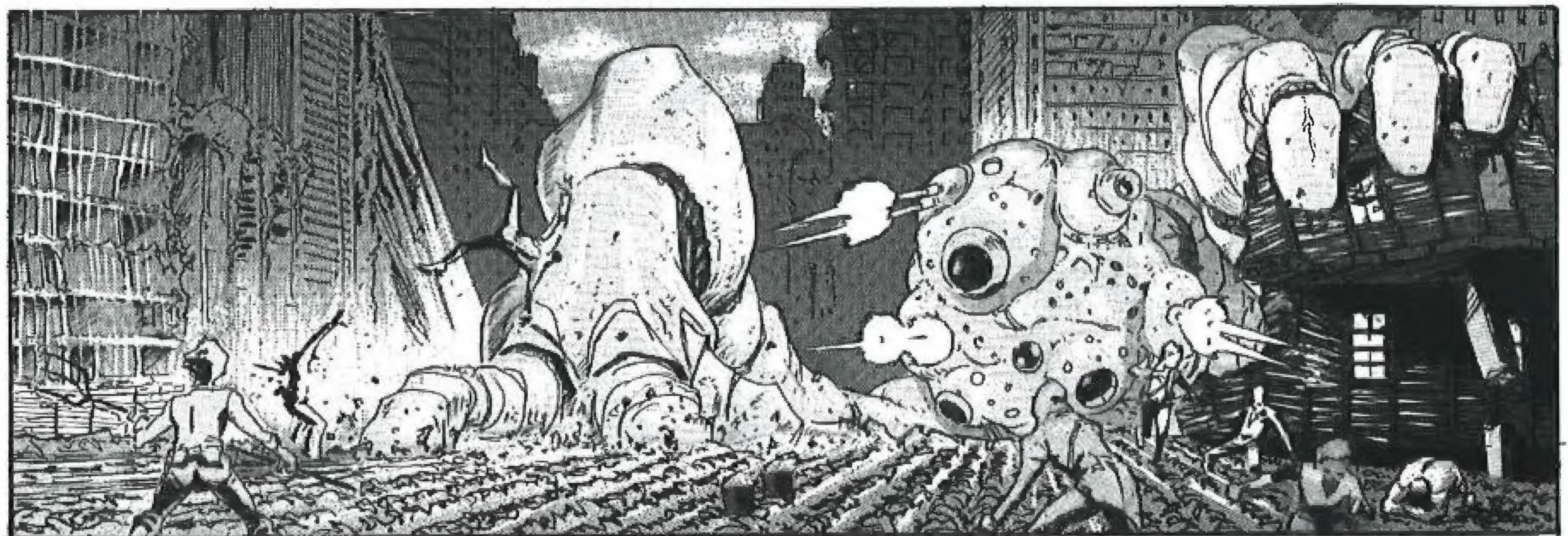
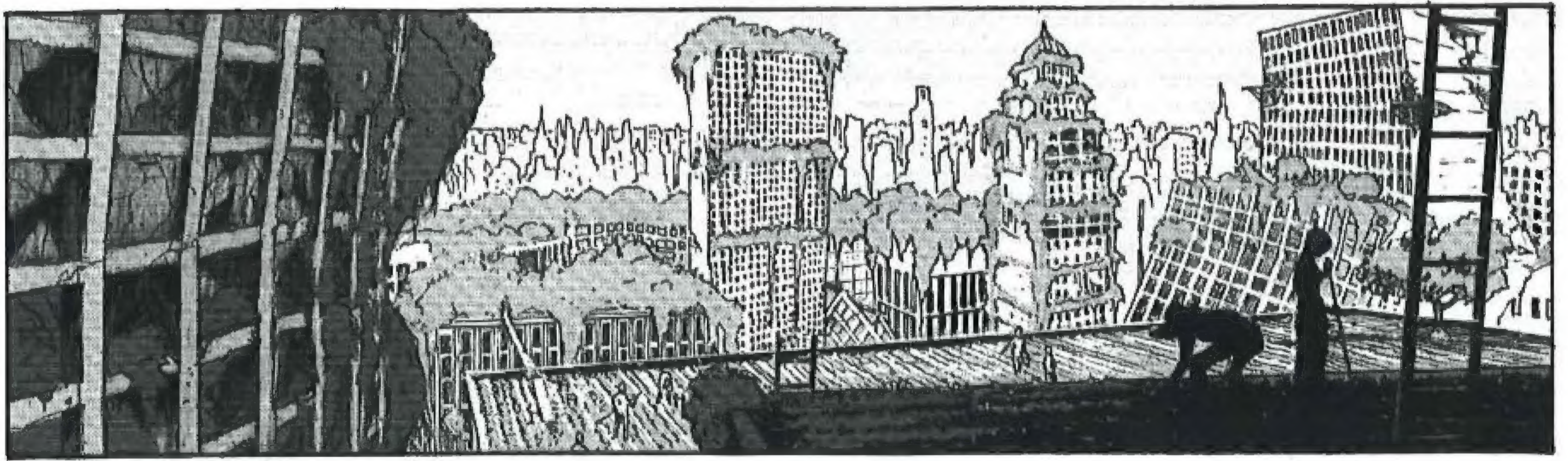
UNA NOCHE EN LA VIDA DE UN MURCIELAGO EN GOTHAM

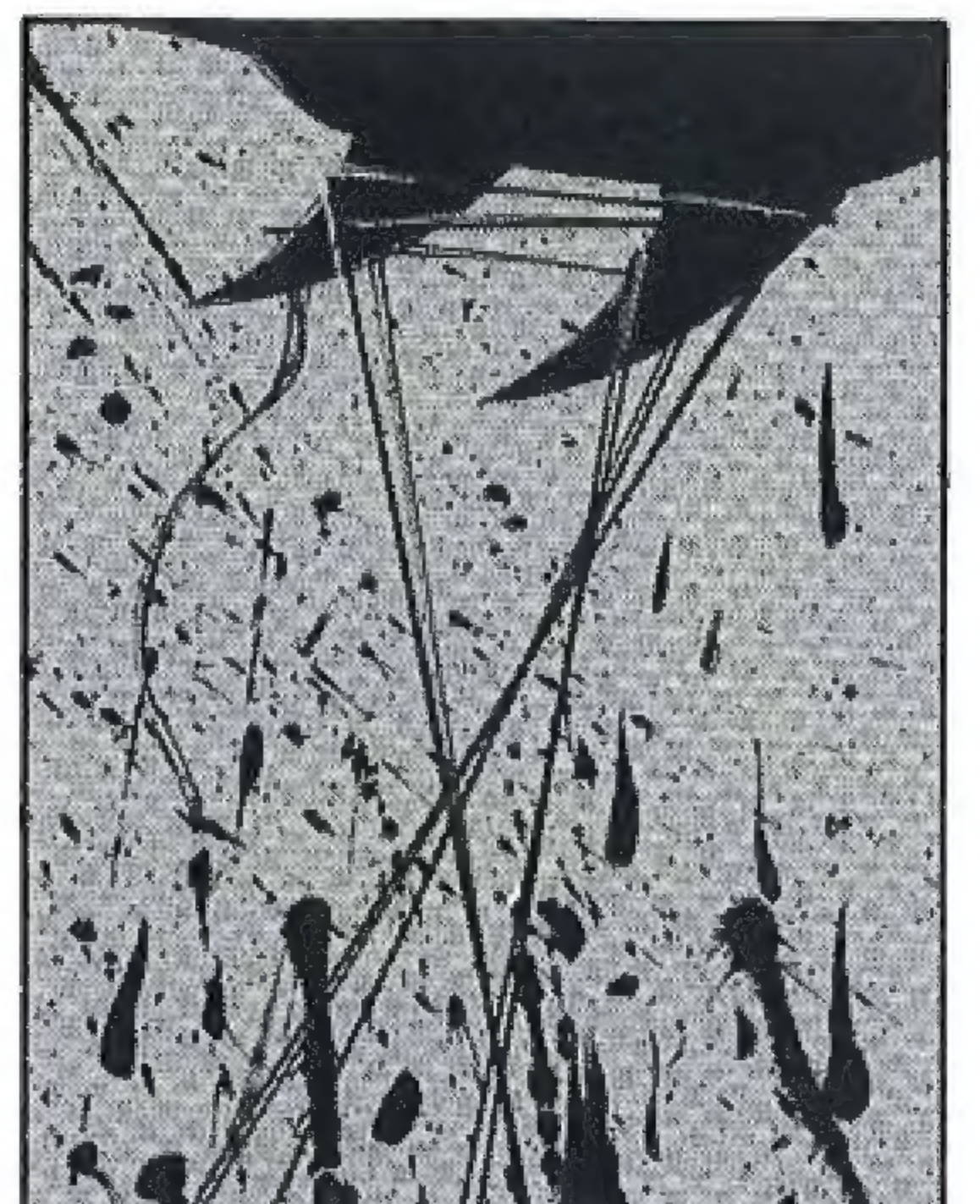
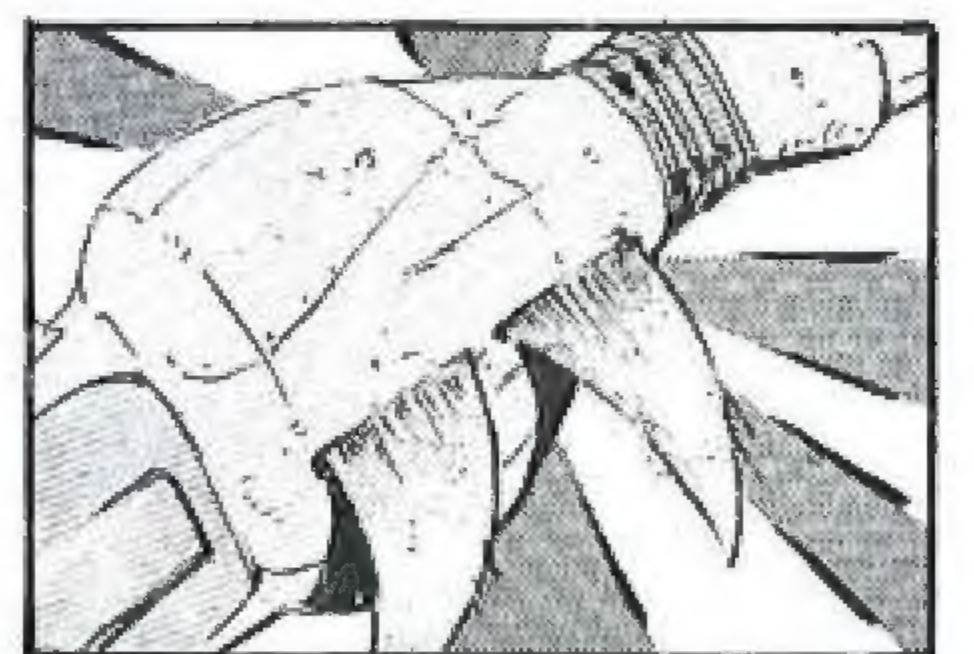
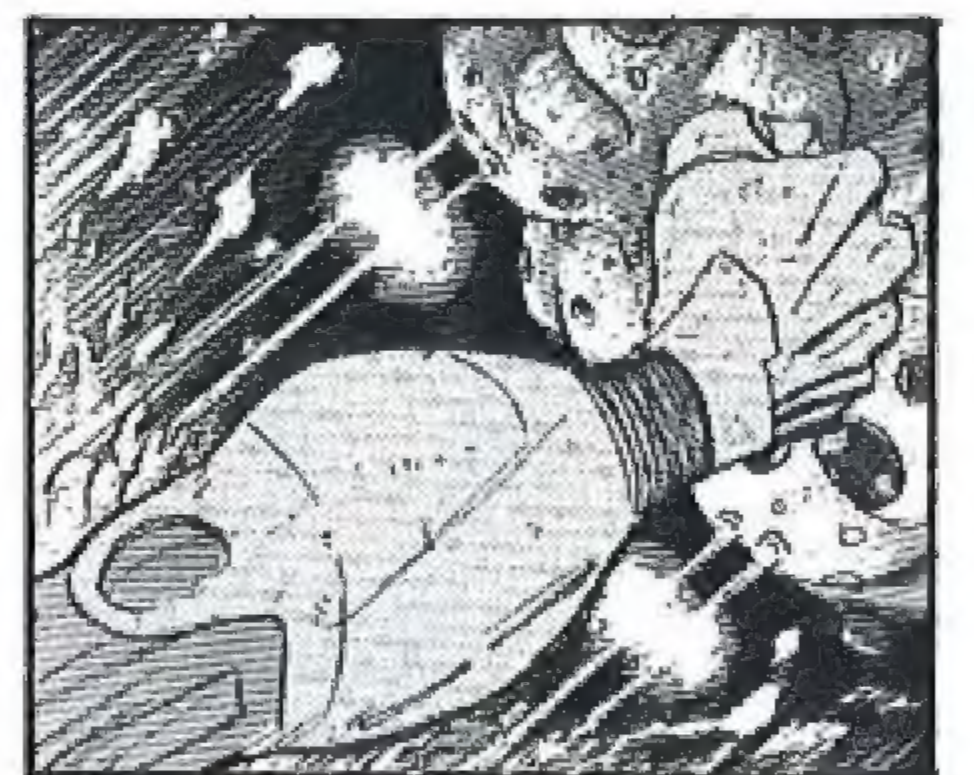
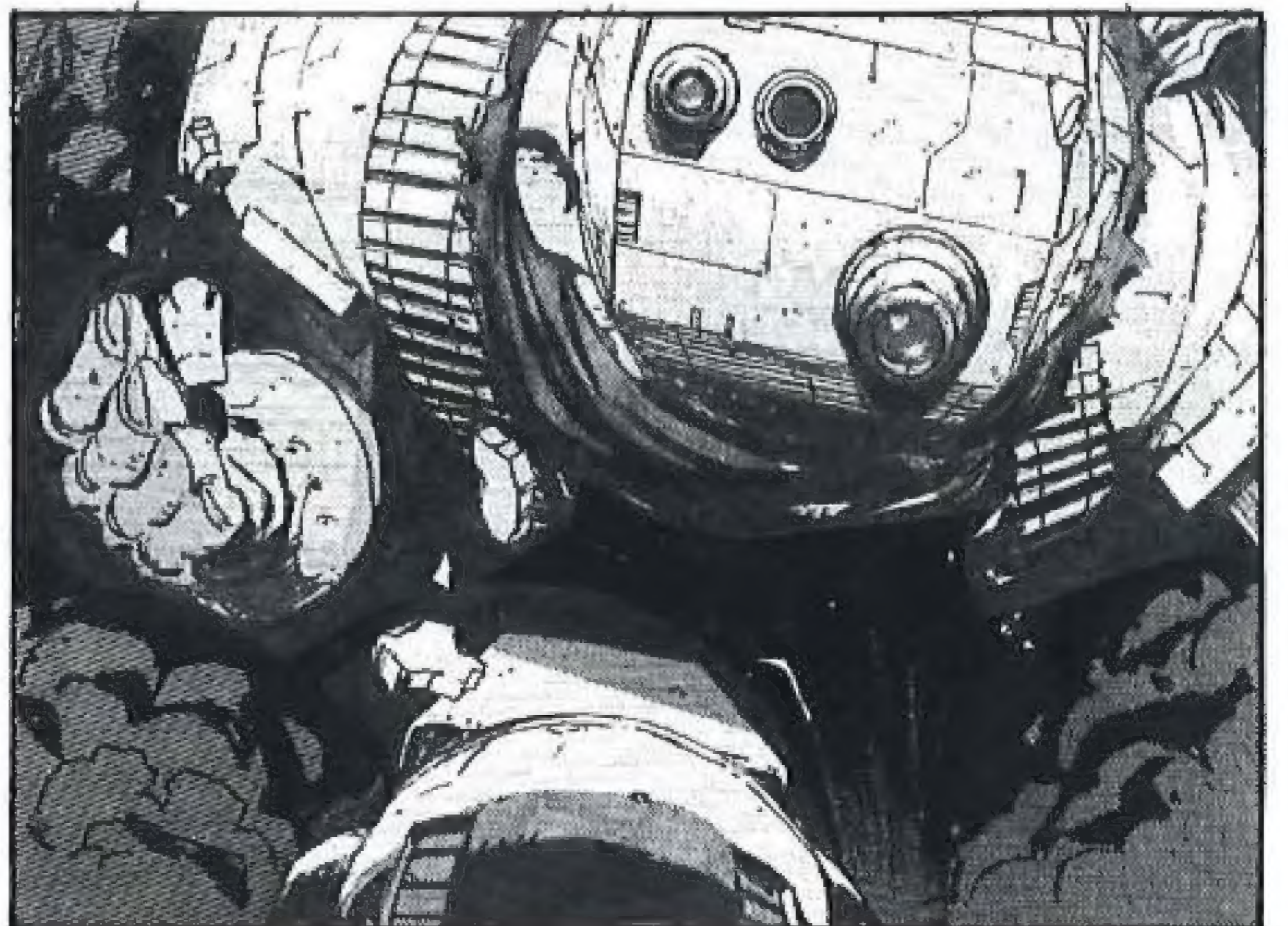
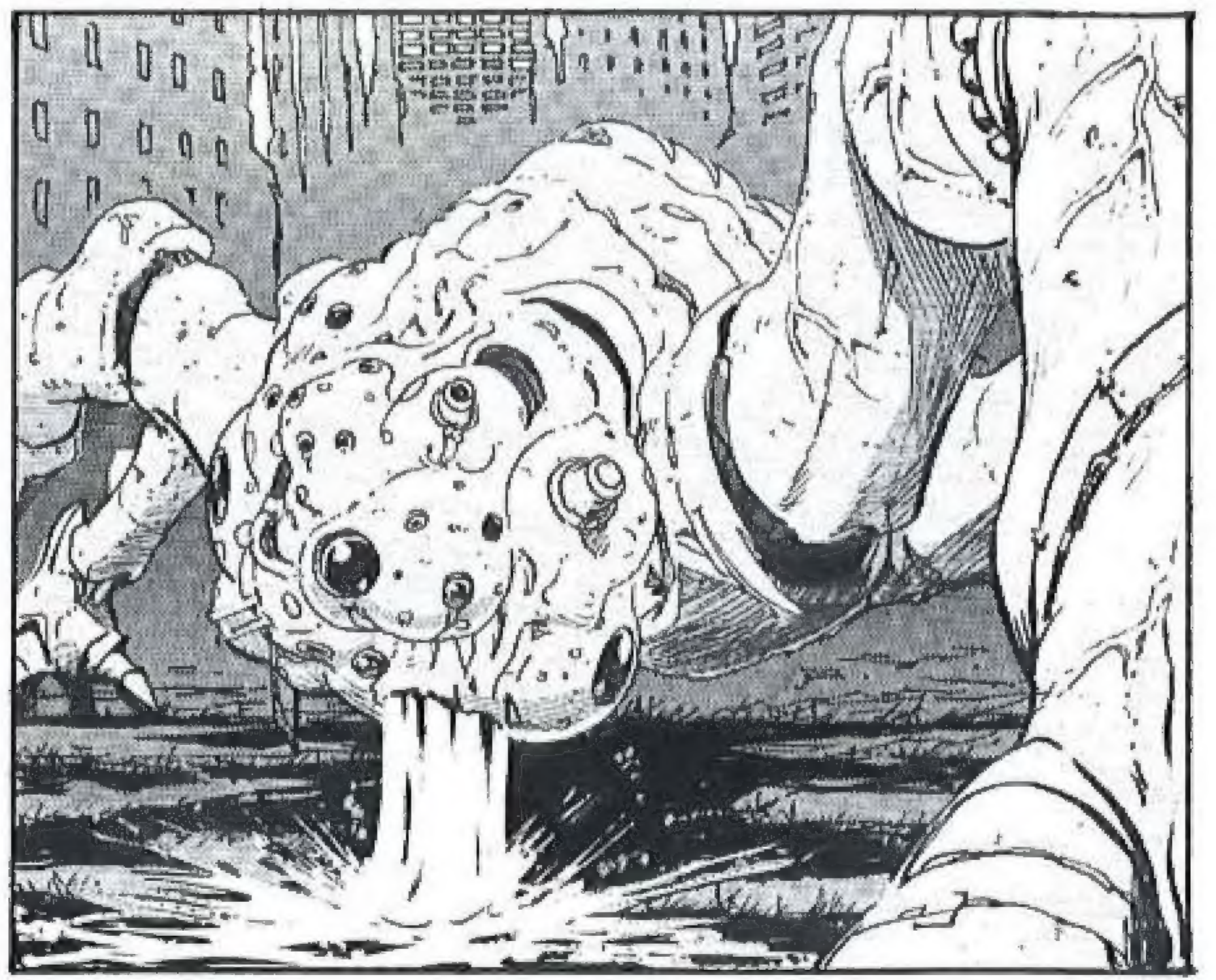
Publicado originalmente en
Batman: Black and White núm. 4 USA (2021)

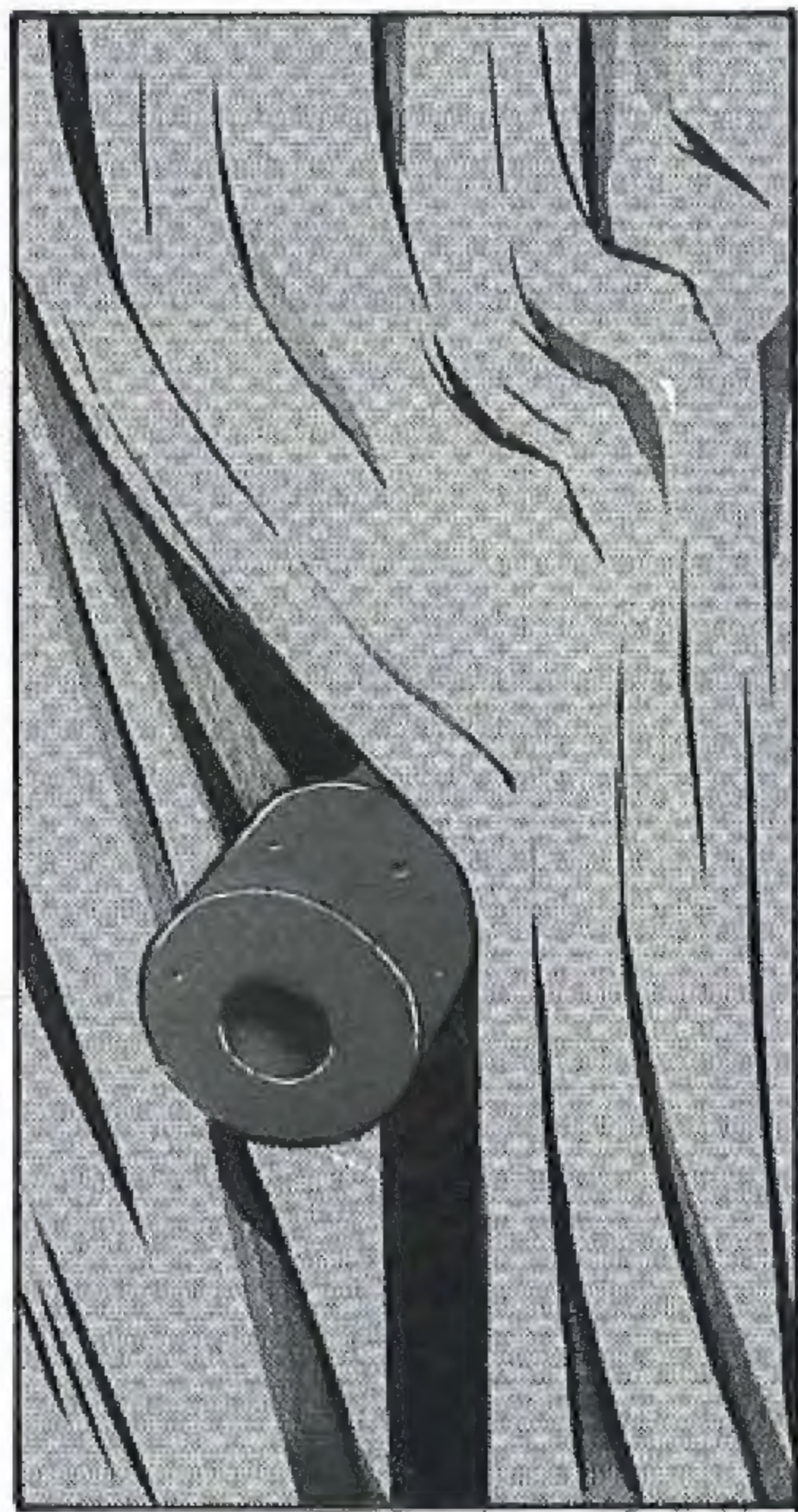
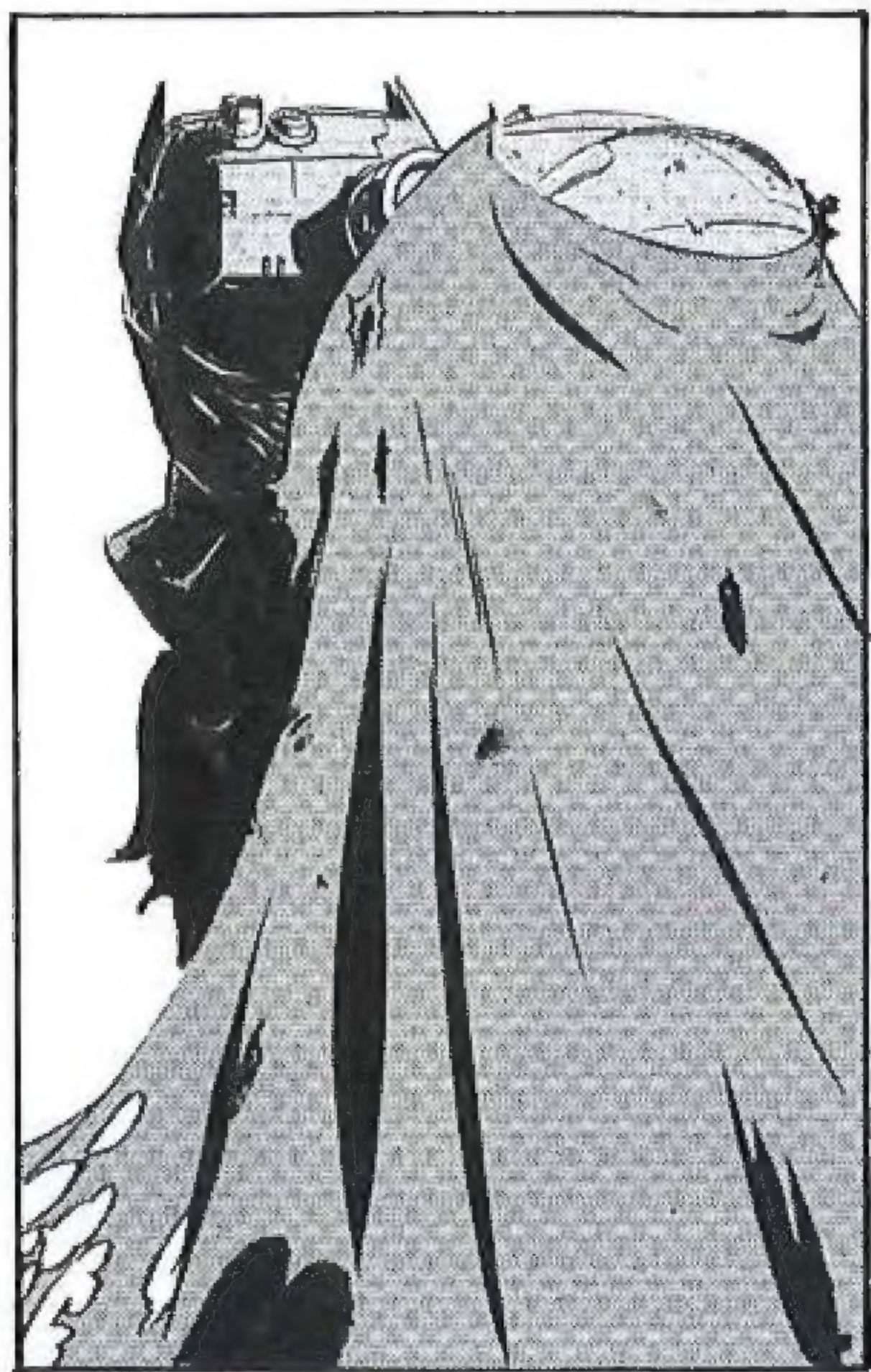
Guion: **Joshua Williamson**
Dibujo: **Riley Rossmo**
Editor: **Ben Abernathy, Dave Wielgosz**

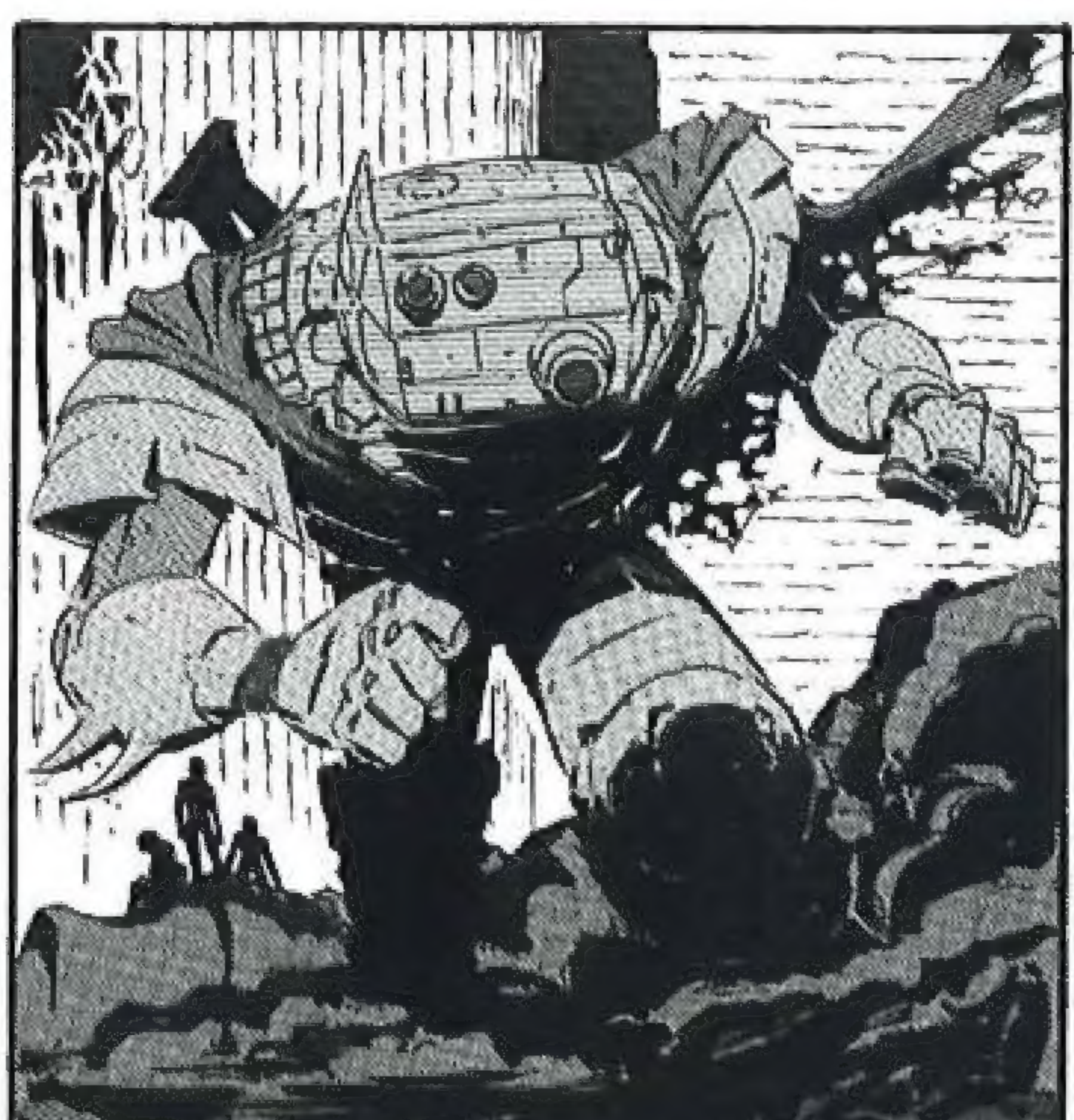
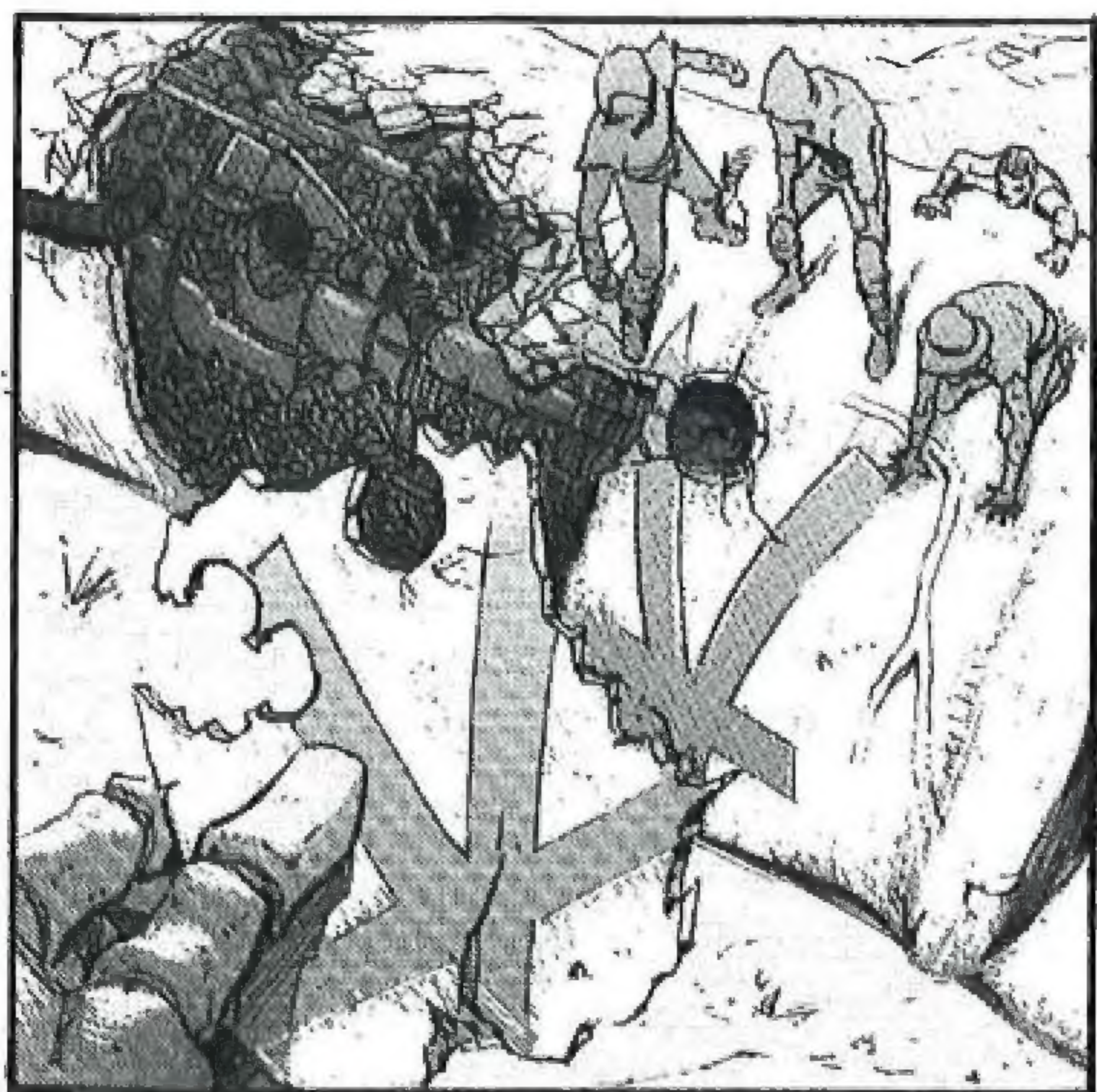
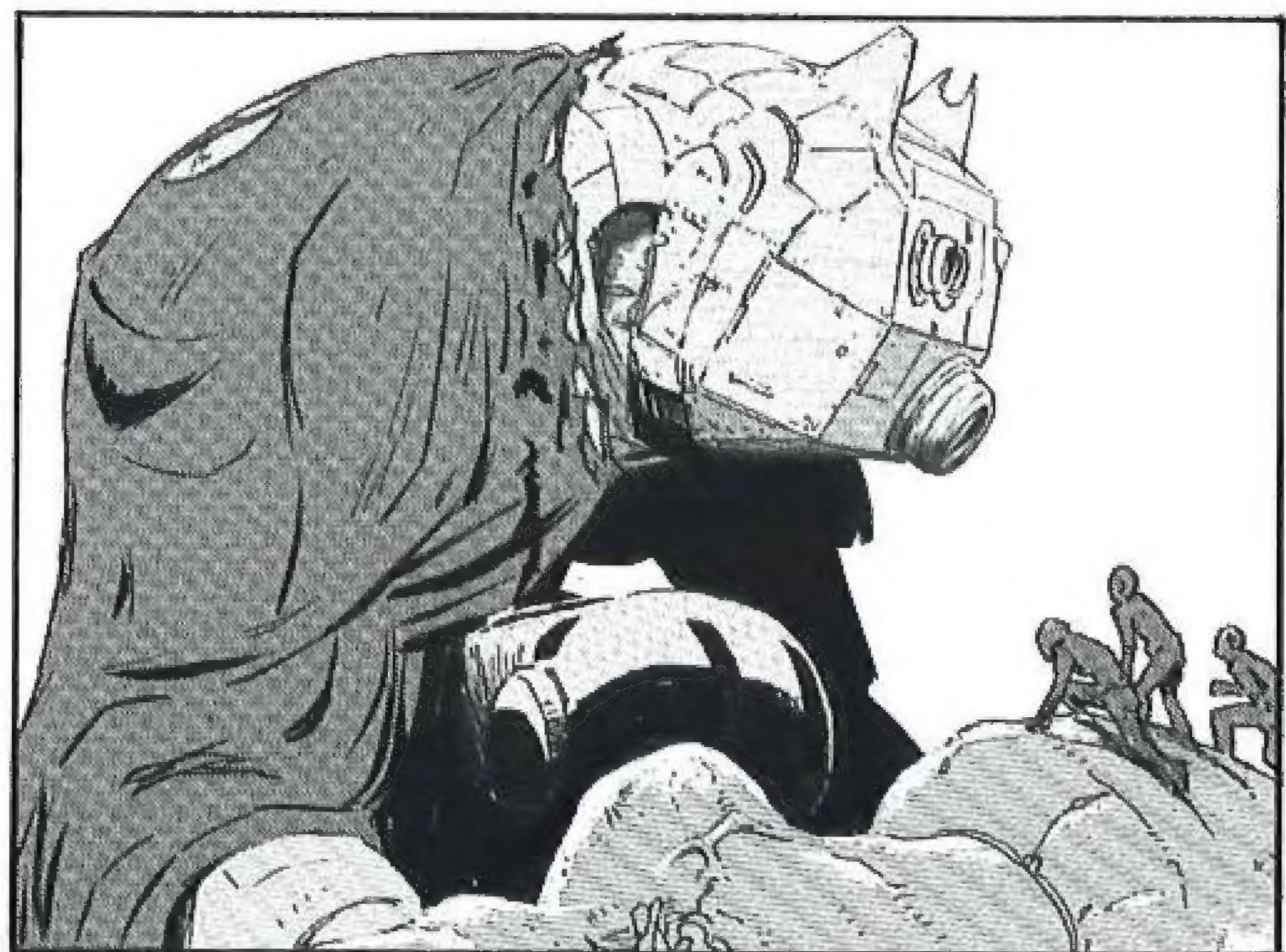
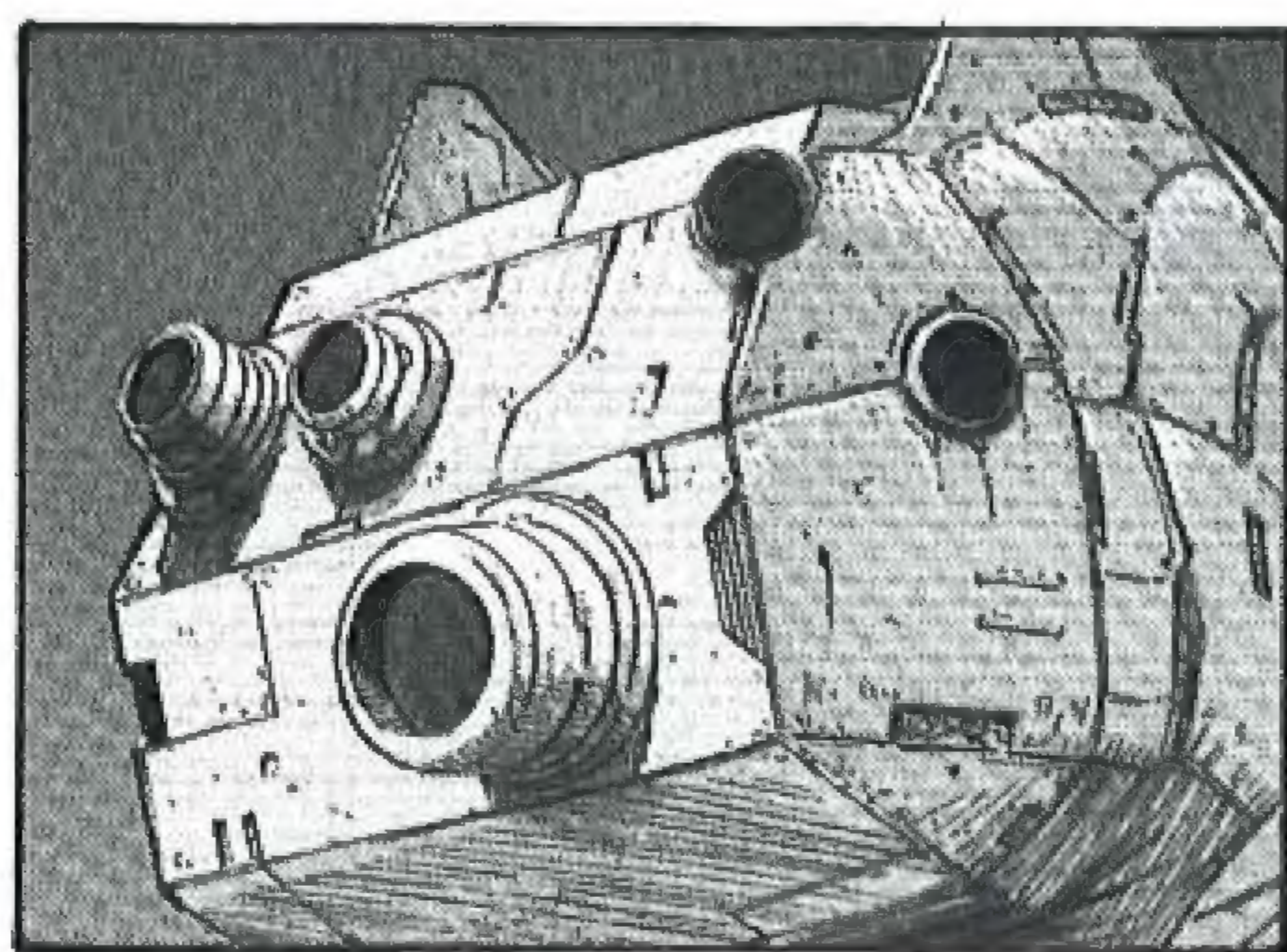
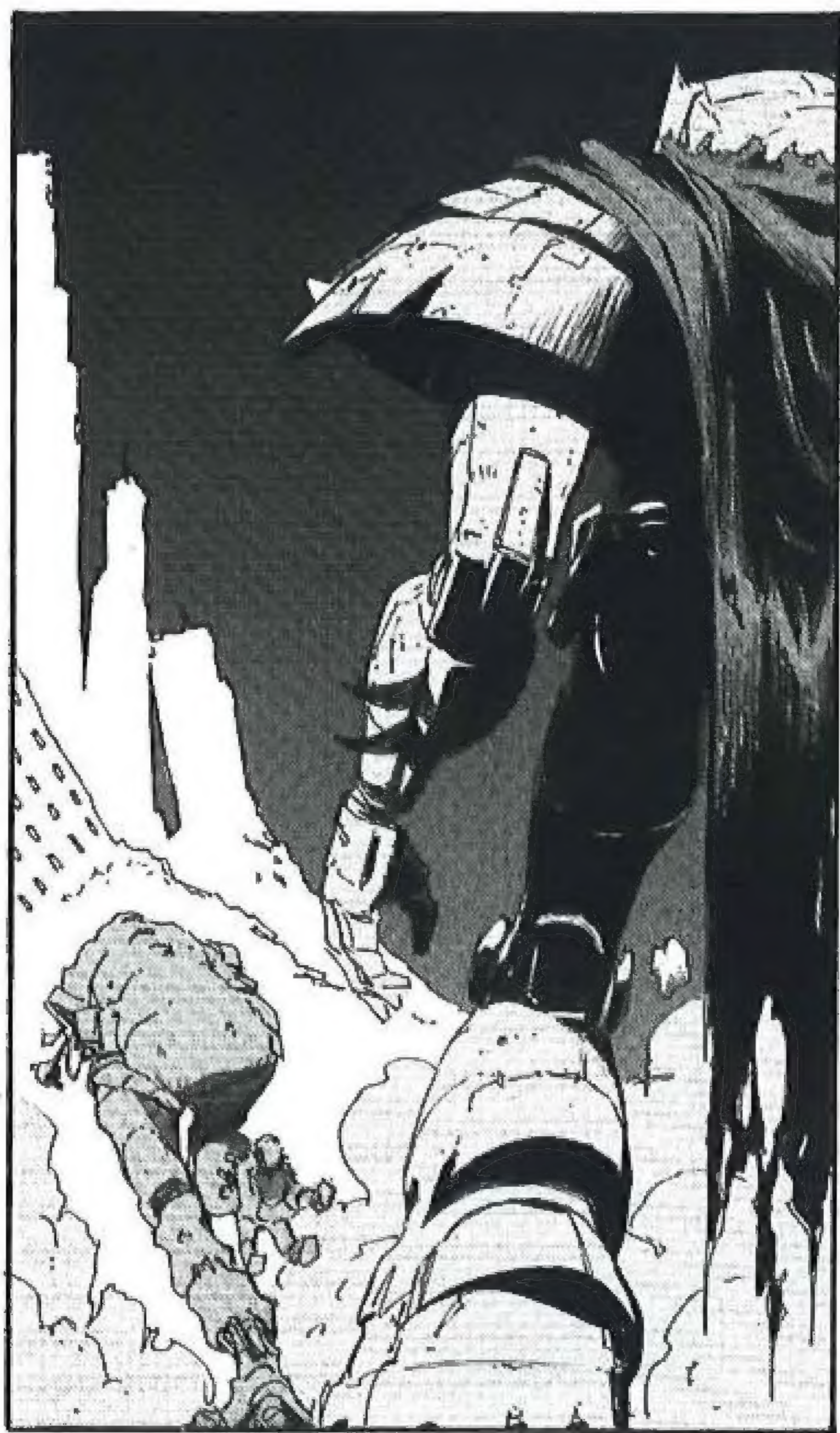
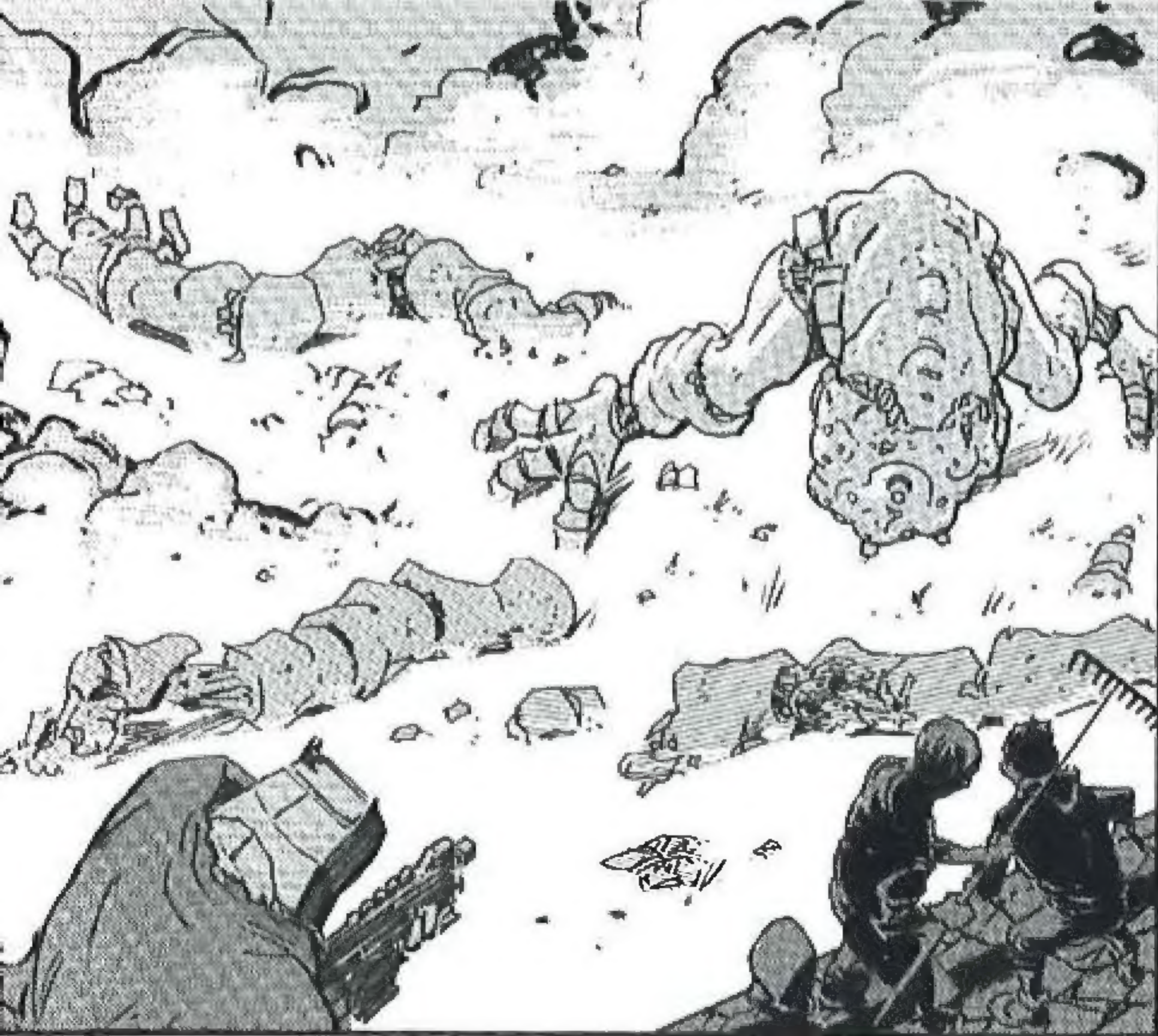
Esta historia de Batman empieza, como tantas otras, con un asesinato. La diferencia es que, en esta ocasión, sirve como excusa para reunir a **Joshua Williamson** y **Riley Rossmo**, dos nombres imprescindibles de la DC actual. Williamson ya había hecho carrera en el mercado independiente con títulos como *Muerdeuñas* o *Birthright* antes de tomar las riendas de Flash, que ha escrito durante toda la etapa *Renacimiento*. Seguiremos leyendo sus historias a lo largo de *Frontera infinita*, donde también veremos los dibujos de Riley Rossmo, un dibujante que se ha prodigado mucho a lo largo de los últimos años en proyectos como *Constantine: Hellblazer* o *Estado futuro: Legión de Superhéroes*. También es el flamante artista habitual de la nueva etapa de Harley Quinn. --(FSR)

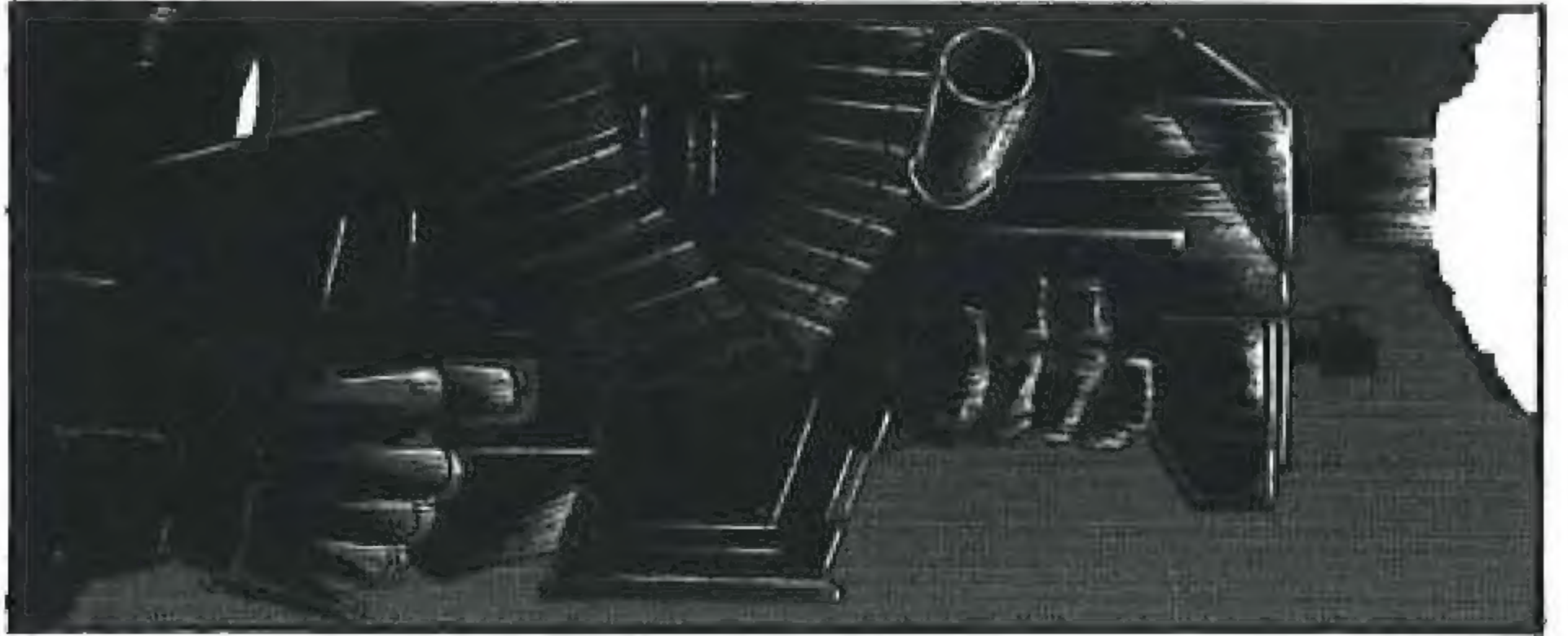
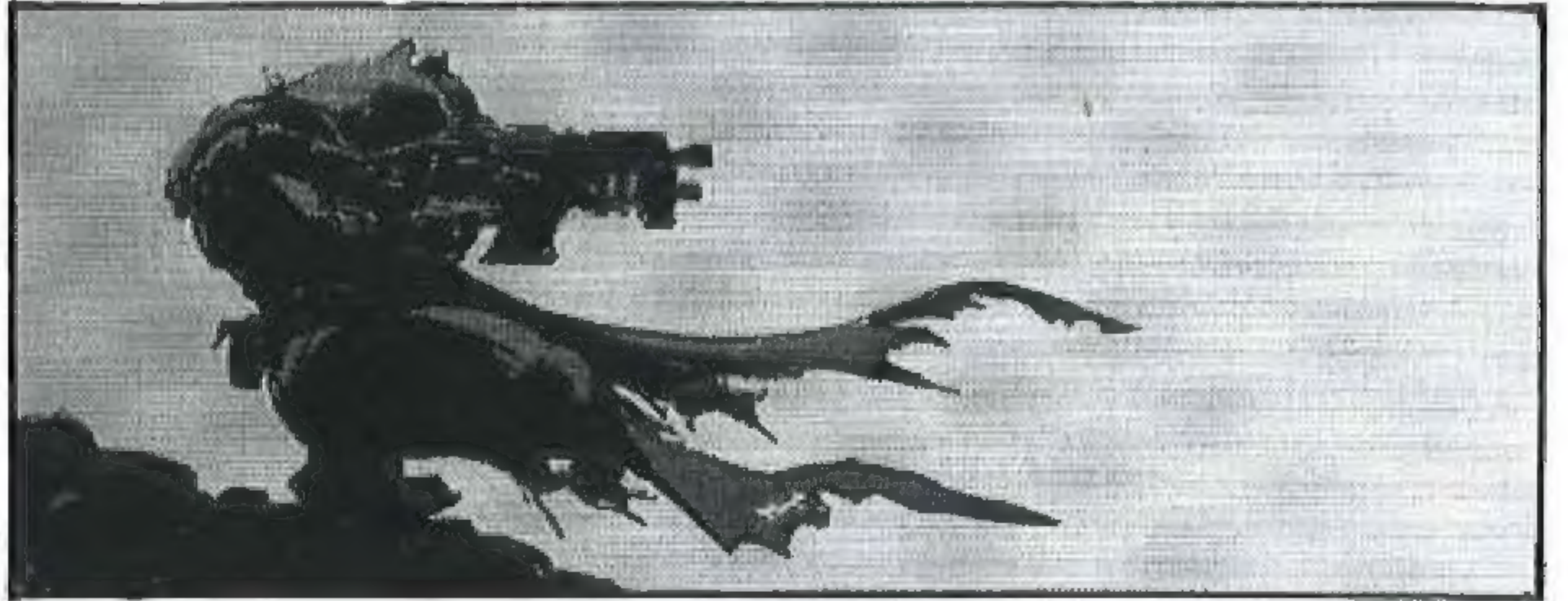
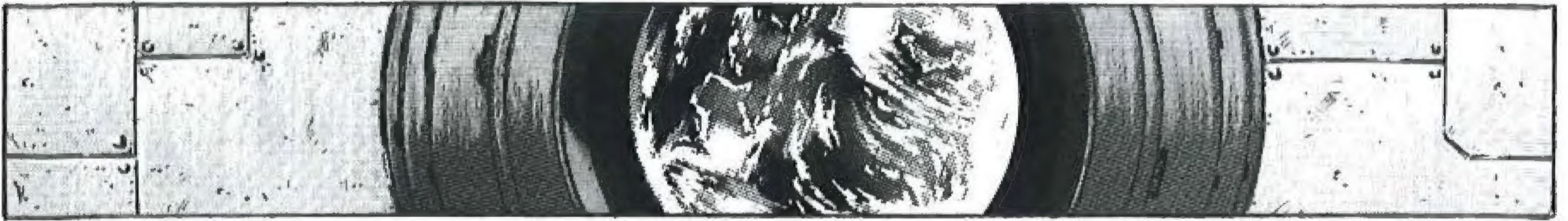


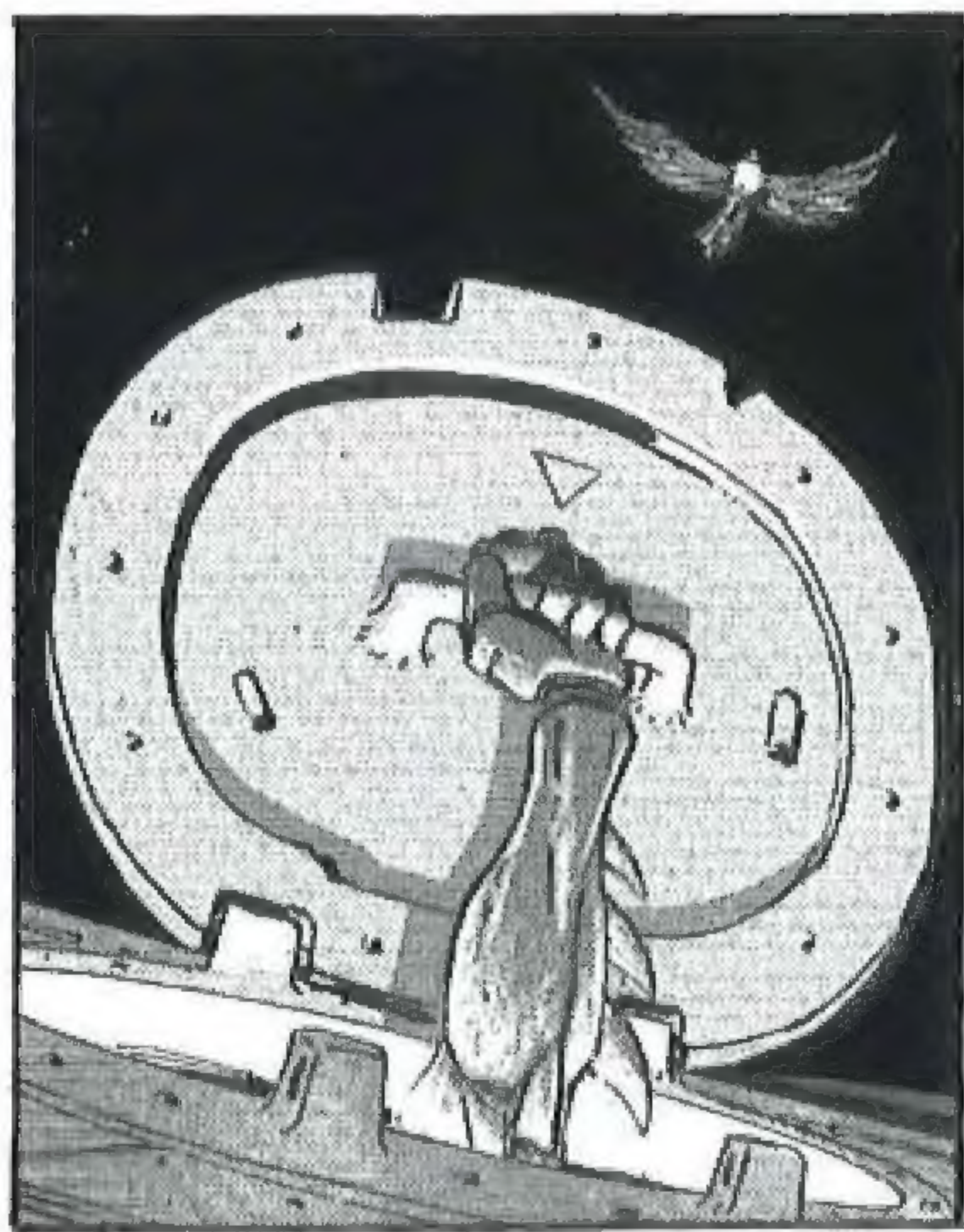
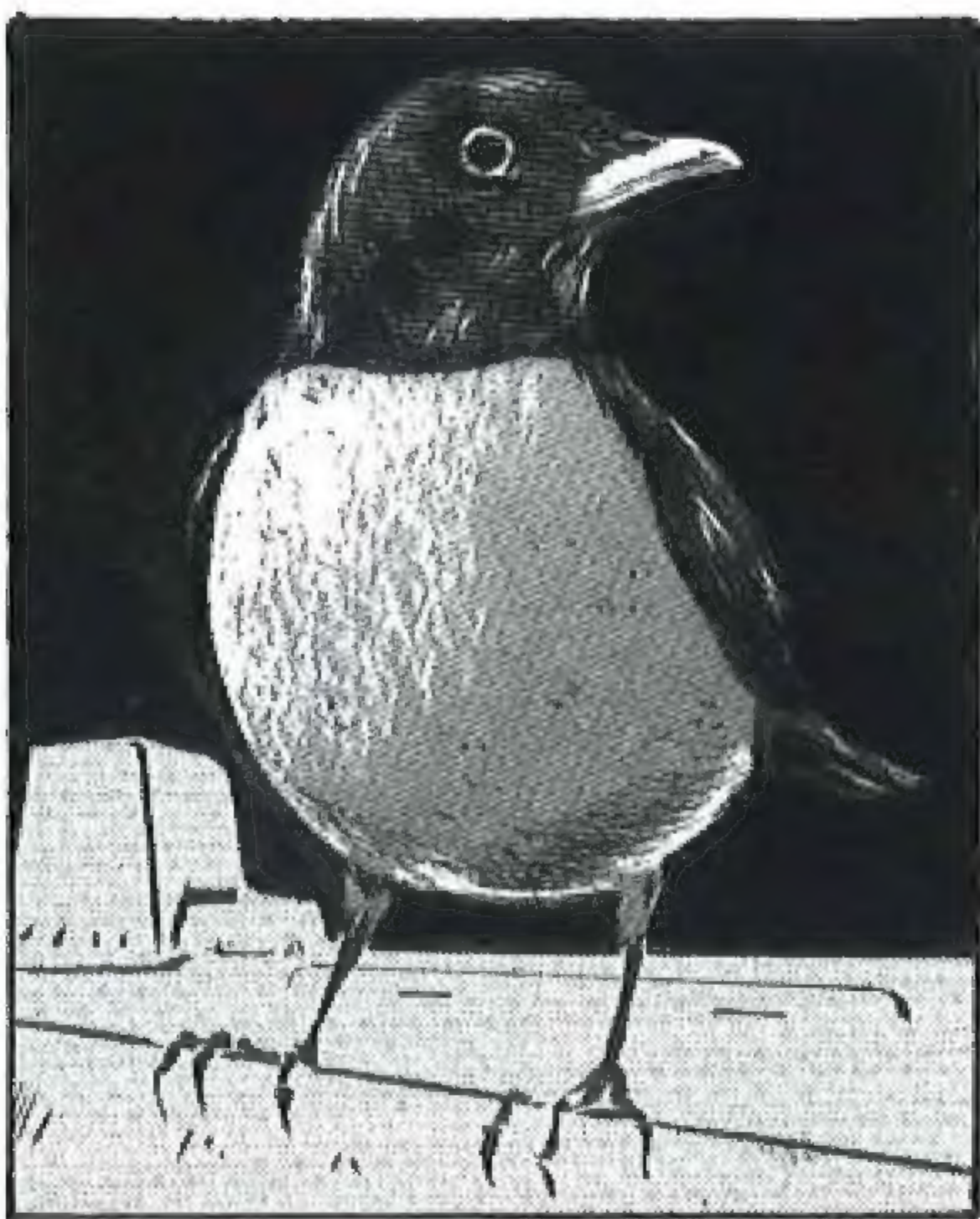


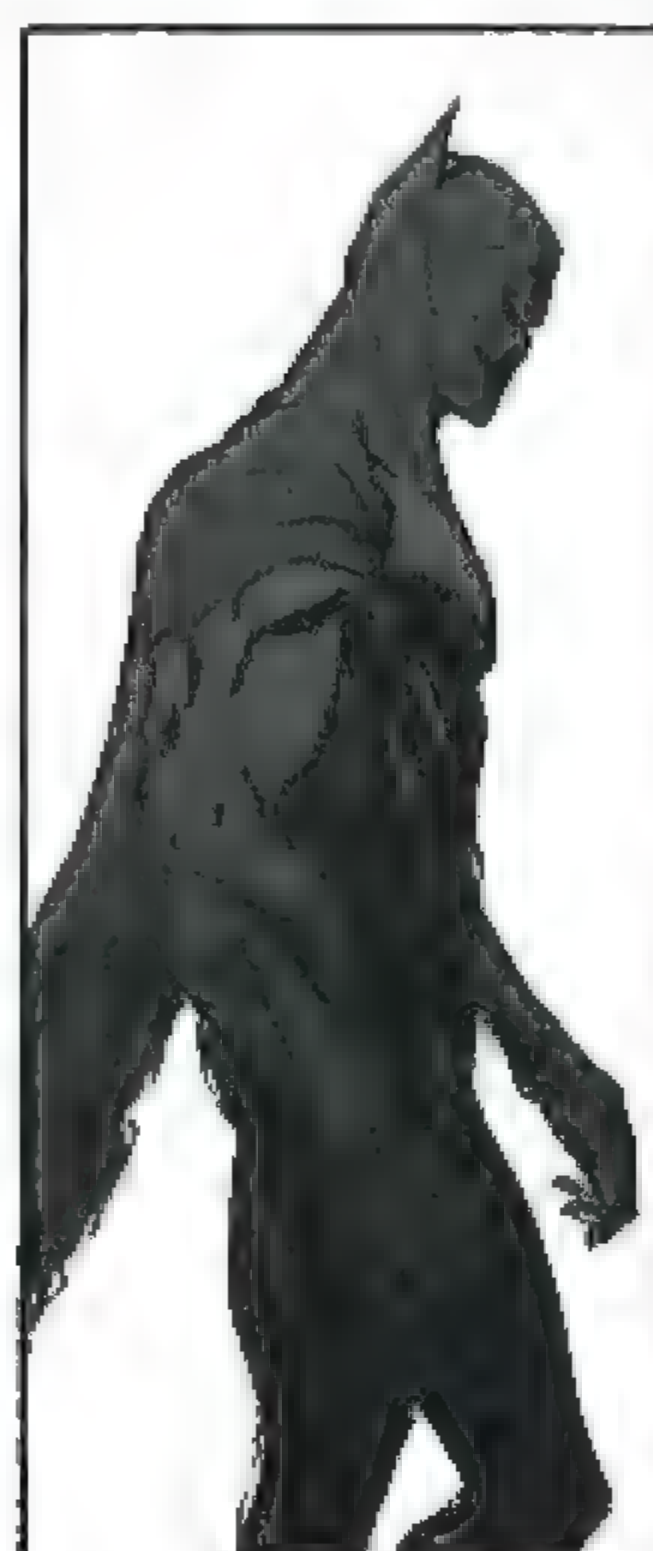
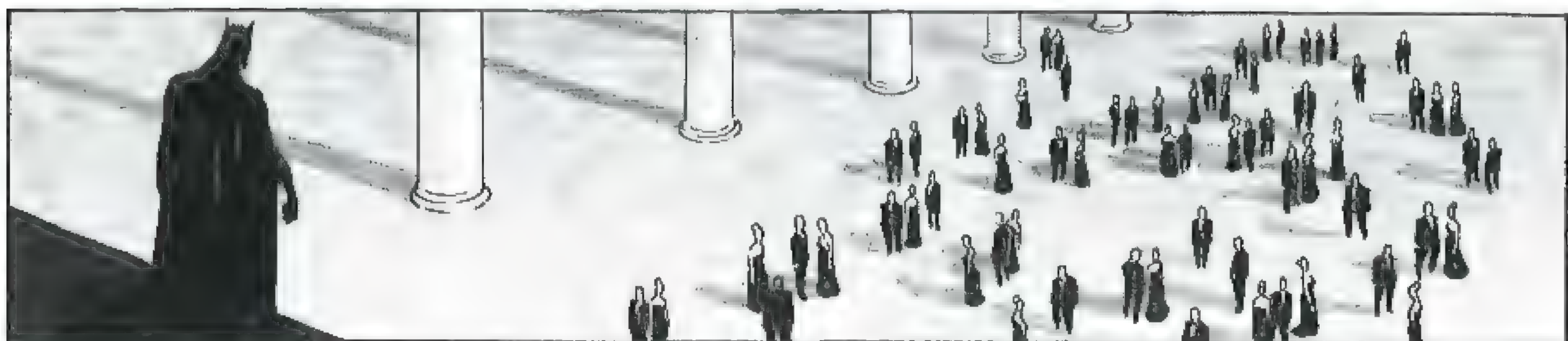
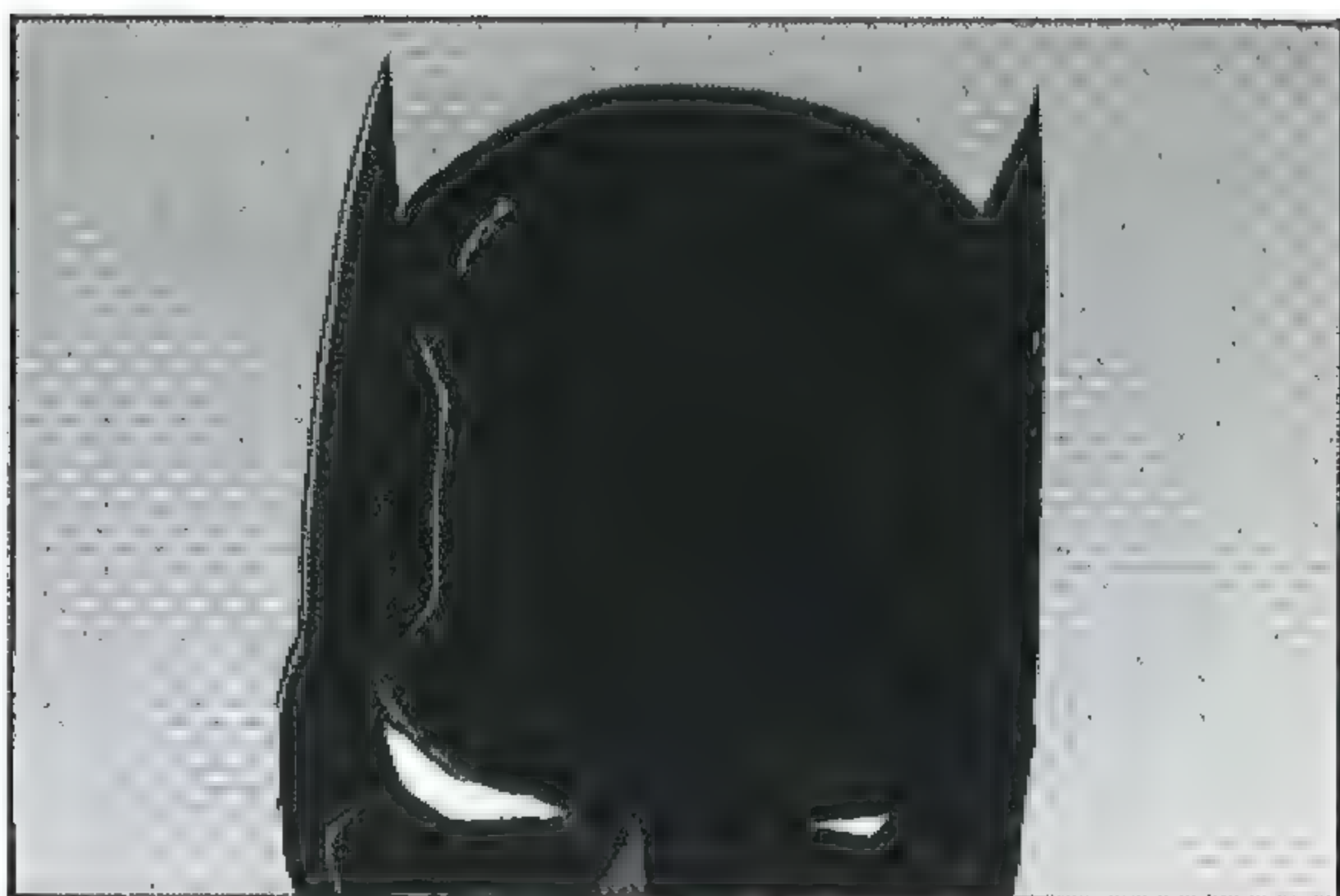














Mi labor perdura.



Mi legado aún no se ha definido.



¿Es lo que lo-gramos o es...?



¿...Lo que dejamos atrás?

Una noche en la vida de un murciélago en Gotham

Guion

JOSHUA WILLIAMSON

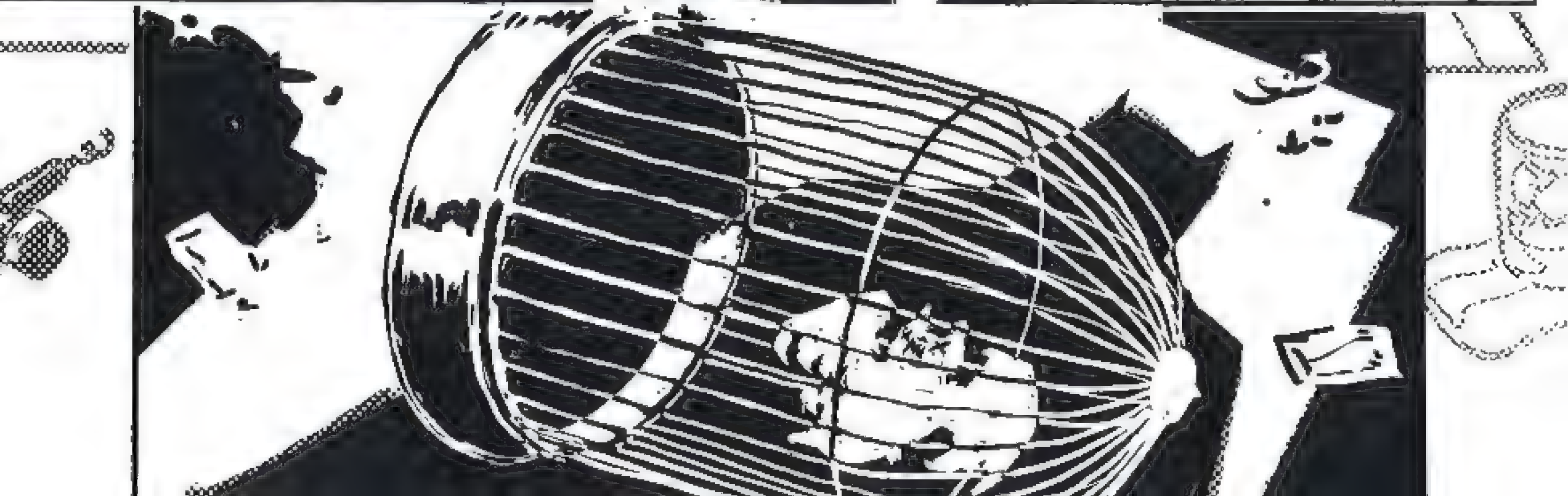
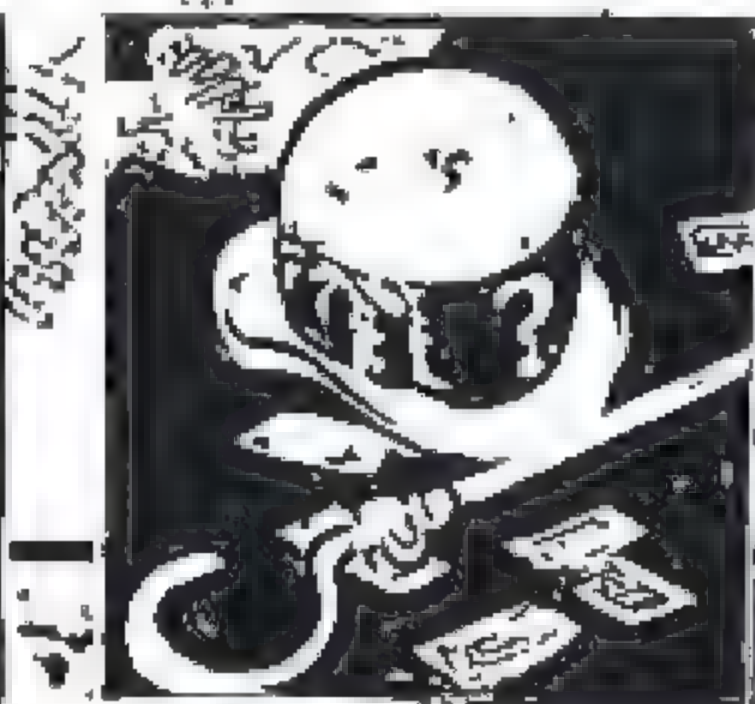
Dibujo

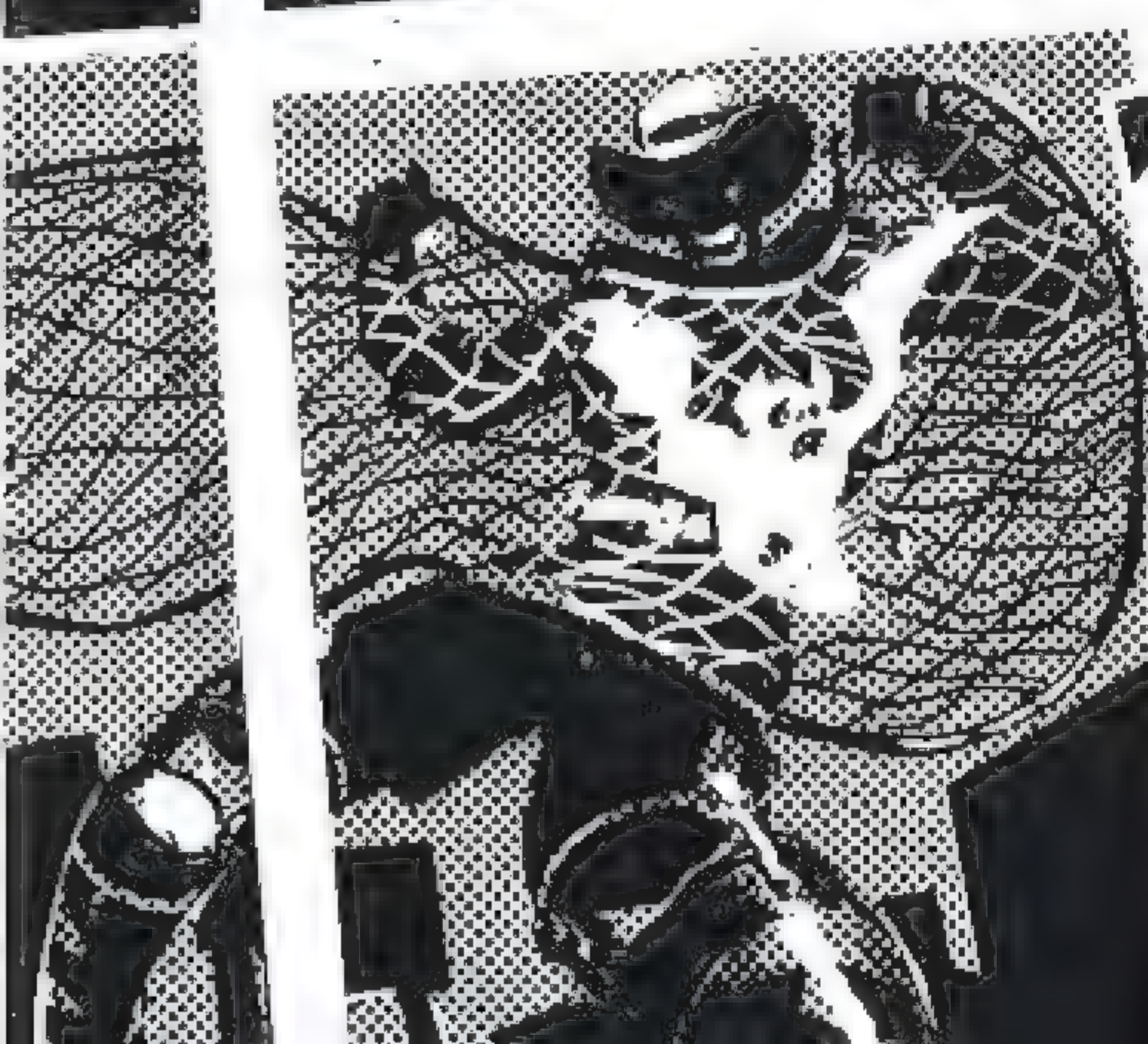
RILEY ROSSMO

Editores

BEN ABERNATHY
Y DAVE WIELGOSZ







ODIO PER-
DER A UN CLIENTE
FIEL...

Mercus
Lucifugus

PERO ESA PAREJA
INTENTÓ JUGÁRMELA
CON LA MERCANCÍA
DEL ACERTIJO...

¿HH?

AH, MIRA
QUIÉN HA DECI-
DIDO UNIRSE A
NOSOTROS.

¡HASSSS!

VAS A
DARME UNA
BUENA PASTA,
CARIÑO.

TODA ESTA
BASURA DE VI-
LLANOS ES ALGO
QUE SOLO PODE-
MOS VENDER
UNA VEZ.

PERO HAY
MUCHAS RATAS CON
ALAS COMO TÚ POR AHÍ,
¿VERDAD? Y MUCHOS
CLIENTES DISPUESTOS
A LLEVAROS A
CASA.

SONRÍE

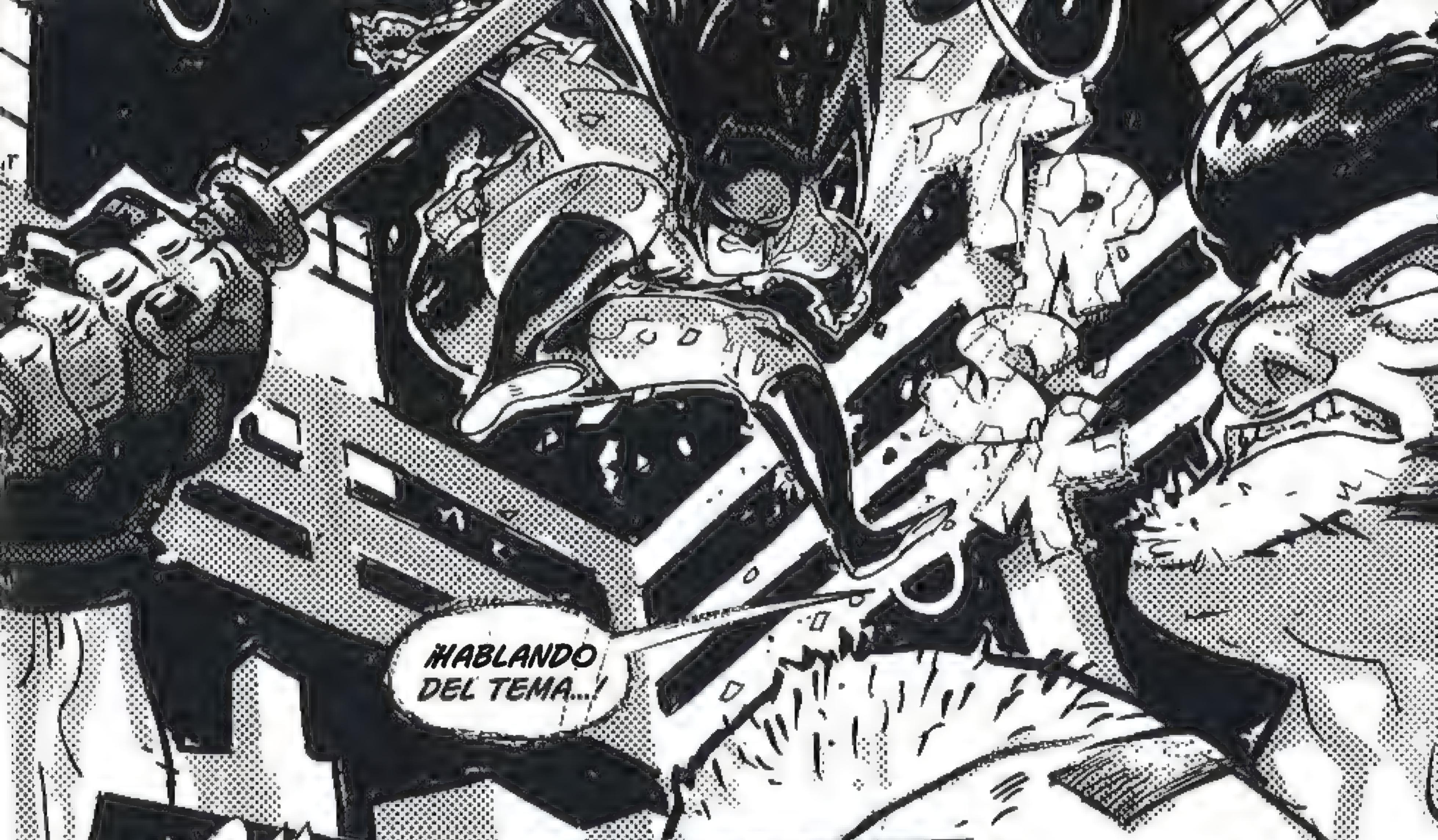
TZZ TZZ

ACERTIJO

CLAS-
TOS

EN TA-
ROS

OMG



HABLANDO
DEL TEMA...!



¡INTENTAD
ENCERRAR-
ME EN UNA
JAULA!





AQUI
ESTÁ. MUCHO
MEJOR.

MI HÉROE
SOLO HA TENIDO
UNA PEQUEÑA
CONMOCIÓN.

POR
SUPUESTO, LA
ÉLITE DE GOTHAM
QUERRÍA TENER
MURCIÉLAGOS COMO
MASCOTAS A MODO
DE SÍMBOLO DE
ESTATUS.

¿ES UNA
PULLA PARA
MI PADRE,
GRAYSON?

LOS
MURCIÉLAGOS
NO PUEDEN PASAR
MUCHO TIEMPO
EN CAUTIVIDAD
SIN MORIR.

ESE
CAZADOR
LO SABRÍA
Y LE DARÍA
IGUAL.

POR ESO
DEJAMOS A LOS
MURCIÉLAGOS IR
Y VENIR COMO
QUIERAN,
BARBARA.

ES IMPORTANTE
QUE VIVAN CON SU
COLONIA.

¿ALGUNA
VEZ TE GUSTARÍA
HABLAR CON TUS
MASCOTAS,
PADRE?

NO SON
MASCOTAS,
DAMIAN...

...SON DE LA
FAMILIA.

Y POR SUPUES-
TO QUE ME GUSTARÍA,
PORQUE SÉ QUE TODOS
Y CADA UNO DE LOS MUR-
CIÉLAGOS DE ESTA
CUEVA...

...Y DE
GOTHAM...



Fin

Imagen de *The Nice House on the Lake*
 Dibujo de Álvaro Martínez Bueno



QUE EL FIN DEL MUNDO TE PILLE EN UN LUGAR AGRADABLE

En *The Nice House on the Lake*, la nueva serie de terror del sello DC Black Label, James Tynion IV y Álvaro Martínez Bueno nos presentan a un grupo de personajes encerrados en una casa mientras el mundo se viene abajo a su alrededor. ¿Te suena?

de Borja Usieto

Imagen de *The Nice House on the Lake*
Dibujo de Álvaro Martínez Bueno



"¿Cómo crees que acabará el mundo?" Una pregunta inocente y casi juguetona mencionada una noche en un bar alrededor de unas cervezas por un tipo al que apenas conoces.

"¿Cómo crees que acabará el mundo?" Así comienza *The Nice House on the Lake*, la nueva propuesta del sello DC Black Label, obra de **James Tynion IV** y **Álvaro Martínez Bueno**, con color de **Jordie Bellaire**. Una serie de 12 números que explora desde un punto de vista fantástico los tiempos recientes que nos ha tocado vivir.

Esta es una de esas historias que no querrás que nadie te cuente, así que trataremos de no desvelar demasiado. Te basta con saber que un grupo de personas son invitadas por un amigo común a pasar

unas vacaciones inolvidables en una solitaria mansión junto a un lago. Cuando, durante la primera noche, algo ocurra en el resto del mundo, se darán cuenta de que las cosas no son como pensaban.

Como el propio guionista declaraba en una entrevista para la web de DC, "el cómic trata sobre la disonancia cognitiva de intentar relajarse en el confort cuando sabes que el mundo a tu alrededor se está haciendo pedazos". James Tynion IV se considera, por encima de todo, un escritor de terror, faceta que ha explorado a lo largo de los años de un modo u otro en todos los proyectos que ha escrito. Ampliamente conocido por su trabajo en las colecciones de *Batman*, por el que ha ganado el premio Eisner a mejor guionista en 2021, o en *Liga de la Justicia Oscura*, mantiene, además

de toda su obra independiente, una revista autopublicada llamada *Razorblades: The Horror Magazine*, en la que imprime cómics, entrevistas y artículos sobre el género. En *The Nice House on the Lake*, una historia escrita en tiempos de pandemia, el guionista se permite explorar desde el prisma fantástico los temores que hemos sufrido en el mundo real durante los dos últimos años. En sus páginas, los protagonistas deben gestionar el colapso del mundo exterior, que tiene lugar en tiempo real, mientras aprenden a convivir con las personas con las que están encerrados en una casa, situación con la que hoy en día todos podemos relacionarnos.

Con estos cimientos, Tynion construye una historia de horror y suspense a caballo entre **Agatha Christie** y **Stephen King**

Imagen de *The Nice House on the Lake*
Dibujo de Álvaro Martínez Bueno





Imagen de *The Nice House on the Lake*
Dibujo de Álvaro Martínez Bueno

donde conjuga un completo estudio de las personalidades de sus protagonistas con un cuidado componente fantástico. Se acerca al terror desde un punto de vista psicológico, explorando la complejidad de las relaciones humanas en una situación extrema y la dificultad de afrontar el miedo cuando este es escurridizo y difícil de definir.

Por su parte, Álvaro Martínez Bueno, colaborador habitual de Tynion en varios títulos de DC, eleva aquí el nivel de su arte y deja constancia de la asombrosa evolución que ha llevado a cabo desde que comenzase en Valiant allá por 2013. Su paso previo por el mundo de la publicidad y el *storyboard* para cine, unido a ocho años de experiencia en la industria del cómic, ha forjado al autor que es hoy en día. En *The Nice House on the Lake*, liberado del armazón que suponen las formas habituales del género superheroico, Martínez Bueno afronta las páginas desde un ángulo más realista y fluido, pero a la vez mucho más turbador. Pese al escenario único de una mansión formada casi en exclusiva por espacios amplios y luminosos, logra erigir momentos de angustia y claustrofobia en un entorno que debería provocar justo lo contrario, gracias a un minucioso juego con los encuadres y la iluminación, y al sugestivo trabajo de color de Jordie Bellaire. Hablamos de todo esto con él en una entrevista que podéis encontrar en las siguientes páginas.

The Nice House on the Lake es un cómic con un equilibrio preciso que hará las delicias de los amantes del terror más descarnado, pero también de aquellos que buscan una historia de suspense de esas que entregan sus dosis de forma minuciosa. Conjuga a la perfección sus distintos elementos para crear una obra eminentemente contemporánea, pero con una vocación claramente atemporal. --(BU)

A LA VENTA EN NOVIEMBRE

The Nice House on the Lake núm. 1 (de 12)

Guion: James Tynion IV

Dibujo: Álvaro Martínez Bueno

32 páginas | Grapa | 2,95 €

978 84-18931-90-1



Material del proceso creativo de *The Nice House on the Lake* cedido por Álvaro Martínez Bueno



CONSTRUYENDO LA CASA

Con motivo del lanzamiento del primer número de *The Nice House on the Lake*, nos hemos puesto en contacto con Álvaro Martínez Bueno, que ha respondido amablemente nuestras preguntas sobre este proyecto tan especial. El dibujante cántabro nos ha cedido además material nunca visto, que forma parte del proceso creativo de la obra y que podéis disfrutar en estas páginas.

de Bruno Lorenzo y David Fernández

Finalizada vuestra etapa en *Liga de la Justicia Oscura*, ¿James Tynion IV y tú teníais clara la voluntad de desarrollar un trabajo de creación propia? ¿Cómo y en qué momento surgió *The Nice House on the Lake*?

Es una propuesta de él que me llegó a finales de 2019. Yo estaba trabajando en *Liga de la Justicia Oscura*, y él ya sabía que iba a pasar a *Batman*. En principio como interino, algo temporal hasta el número 100. Pero tenía que centrarse en *Batman* y pasar la *Liga de la Justicia Oscura* un poco a un segundo plano. Es ahí donde entró *Ram V* como coguionista, con la idea de terminar la historia que teníamos pensada y de que yo la dibujara hasta el final. Tynion iba a desligarse un poco, pero yo me quedaba. Lo que sucedió es que, poco después, me envió esta propuesta porque ya tenía aprobado el proyecto, que creo que había presentado a DC unos meses antes. Me la envió y me pareció muy, muy potente. Espero que cuando la gente la lea piense lo mismo, pero yo creí que tenía mucho potencial. Además, la propuesta me pilló en mitad de un viaje con mi pareja visitando museos y viendo mucho arte, en la feria de París... Un momento en el que yo estaba dándole vueltas a involucrarme más en los proyectos, a hacer algo más personal, algo que hablara más de mí como autor. Con los superhéroes siempre me he sentido muy cómodo, es mi género, pero de algún modo tenía la necesidad de hacer algo más. Entonces, justo me escribió Tynion y me ofreció un proyecto de creación propia con una propuesta muy atractiva y no me lo pensé mucho: prácticamente le dije que sí al momento.

Es curioso porque comentas que James Tynion IV tenía esta idea en mente desde hace años, antes del inicio de la crisis sanitaria de la COVID-19, pero es inevitable que esta circunstancia afecte

al modo de leer la obra, ya que los personajes no dejan de estar confinados en un entorno bastante concreto. ¿Cómo influyó la pandemia en vuestra forma de afrontar el proyecto y en el desarrollo de la trama, en el enfoque casi teatral de la obra?

Sí, no podíamos mantenernos ajenos a la situación de la COVID-19. De hecho, optamos por no relegarla, por mostrar pequeños guiños. Digamos que no es central en la historia, pero el hecho de haber desarrollado el proyecto durante la pandemia afecta. Por otra parte, no creo que nadie que lo lea después de 2020 se sienta ajeno a la situación de estar encerrado en una casa. Ha sido un confinamiento muy duro y terrorífico para todos, pero, por suerte, las comodidades de las que disfrutamos hoy en día han estado ahí. Estuvimos encerrados, pero con todo lo que *a priori* necesitamos... eso está en el eje de esta historia. Hay determinadas cosas, que todavía no te puedo desvelar porque sería *spoiler* [risas], que tienen que ver con la esencia de cómo funciona la casa que son muy deudoras del confinamiento y de cómo lo hemos afrontado. Piensa que comencé a trabajar en la serie el 1 de abril del año pasado, en lo más chungo del confinamiento... diseñando la casa, viendo referencias de lugares increíbles y a la vez encerrado. La realidad parece haber conspirado para que la historia parezca mucho más alegórica, pero así han sido las cosas. Parece que hemos llegado en el momento exacto. Me alegra también comprobar que la gente que lo va leyendo siente que eso flota en el ambiente, pero no que hayamos hecho una historia sobre la pandemia, no les da impresión de oportunismo.

La premisa inicial de la obra consiste en que un grupo de 10 personajes recibe la invitación de un amigo común llamado Walter para pasar un fin de semana de esparcimiento en un paraje apa-

Material del proceso creativo de *The Nice House on the Lake* cedido por Álvaro Martínez Bueno



rentemente idílico: una gran casa de diseño ubicada en plena naturaleza. El contraste entre el tono apocalíptico de la historia y el escenario prácticamente paradisíaco parece contribuir a generar una sensación de extrañeza e inquietud que impregna toda la obra.

Sí, lo cierto es que cuando empezamos a pensar en la casa lo hicimos muy a lo grande, en el sentido de que debía tener todo lo que puedas llegar a soñar, que pudiera satisfacer, dentro de un orden, todas las necesidades de la gente que habita la casa y mucho más. Entonces, empecé a pensar en ella de una manera grandilocuente. En mis primeros bocetos era mucho más compleja, tenía muchos más elementos, era más recargada. Cuando llevaba bastante trabajo de diseño hecho, pegué un volantazo y empecé a simplificarla, porque tenía la sensación de que había que transmitir esa opulencia y riqueza, pero que al mismo tiempo la casa resultara opresiva. Empecé a vaciarla, de modo que tuviera grandes espacios pero con pocos elementos, y a hacer los muebles mucho más minimalistas, de modo que podías sentirte muy bien y al mismo tiempo muy mal: extraño y poco acogedor y a la vez espectacular. Ese contraste surgió a medida que fuimos depurando el diseño. Bueno, hay muchos espacios que todavía no he dibujado... y no sé si llegaré a dibujarlos [risas]. En mi cabeza siempre tengo la idea de un sitio en el que te encantaría estar, pero donde una circunstancia extrema como esta te resultaría incluso repulsiva.

En *The Nice House on the Lake*, la representación de diferentes medios de comunicación y expresión resulta esencial: redes sociales, correos electrónicos, emisiones televisivas, grabaciones, transcripciones de conversaciones e incluso anotaciones manuscritas. Su integración narrativa es totalmente orgánica y, lejos de lo anecdótico, tiene un gran peso en la exposición de información a los personajes y al lector. ¿Cómo abordasteis el uso de estos recursos narrativos y el modo más adecuado de adaptarlos al lenguaje del cómic?

Material del proceso creativo de *The Nice House on the Lake* cedido por Álvaro Martínez Bueno



Como has dicho, es clave en la historia. No sé cómo lo planteó Tynion, porque es algo que vino de él, pero creo que hay un poco de huida hacia delante porque hay mucho que contar en muy poco espacio, y en algunos momentos había que pisar el acelerador. En el número 1, por ejemplo, hay un momento en el que lo pisamos muy fuerte con el uso de las redes sociales, y en dos páginas describe una situación que probablemente merecería un número entero de un cómic, varios o incluso una serie [risas]. En ese sentido, creo que esos acelerones son muy importantes. En el número 2 hay una transcripción de un diálogo durante la primera

Material del proceso creativo de *The Nice House on the Lake* cedido por Álvaro Martínez Bueno



noche que pasan en la casa, en el que en una sola página los personajes pasan por muchos estados, de manera que te ayuda a trazar un mínimo arco para el punto en el que queremos que estén al día siguiente. Esta táctica nos conviene para llegar a los puntos que necesitamos: lo que les va sucediendo en la casa, cómo algunos van cambiando de idea con respecto a lo que les está pasando. Hoy en día, con la sobreexposición de series, redes, películas, *podcasts*, etc., creo que el receptor necesita engancharse rápido o pierde el interés. La historia tiene que agarrarte cuanto antes, por lo que necesitamos que el desarrollo de los personajes vaya rápido y tenga un sentido. Y todos estos mecanismos van orientados a eso, a poder complementar lo que estamos contando, la historia central, quiénes son ellos, etc. Hay otras cosas en la esencia de la historia que también son importantes, como el modo en que ese grupo de amigos se ha ido distanciando. Es algo que está en el núcleo de la historia: cómo, llegados a una edad, y esto es algo que nos ha pasado a todos, se va perdiendo el contacto con tus amigos. Se ven reunidos allí a la fuerza y empiezan a aflorar cosas como cuál es su relación, cómo ha sido su vida juntos, etc. Es importante en la historia. No digo que la situación central en la que se encuentran no sea tan importante, porque es tan importante o más, pero estos mecanismos son cruciales para contextualizar y enriquecer esas interacciones personales que son el alma de la historia. Creo que ha sido brillante el modo en que lo ha gestionado James. Y para mí, gráficamente es muy interesante, porque en cada número hay algo diferente: veremos el diario de alguien, un inventario, unas fotos que han ido tomando... Eso me permite probar mogollón de cosas, porque estoy coloreando yo esas escenas, y luego los rotulistas y diseñadores de la serie están haciendo virguerías con los diseños de las redes sociales, un correo electrónico que llega... están llevándolo un paso más allá. Lo de insertar páginas de texto complementario es un poco una moda que está pegando fuerte... No sé si viene de **Jonathan**

Hickman y sus X-Men, que se ha comentado bastante, pero hay muchos cómics en los que te encuentras este tipo de narración complementaria. Aunque creo que aquí es diferente: complementa y, como dices, a la vez marca el ritmo de la historia.

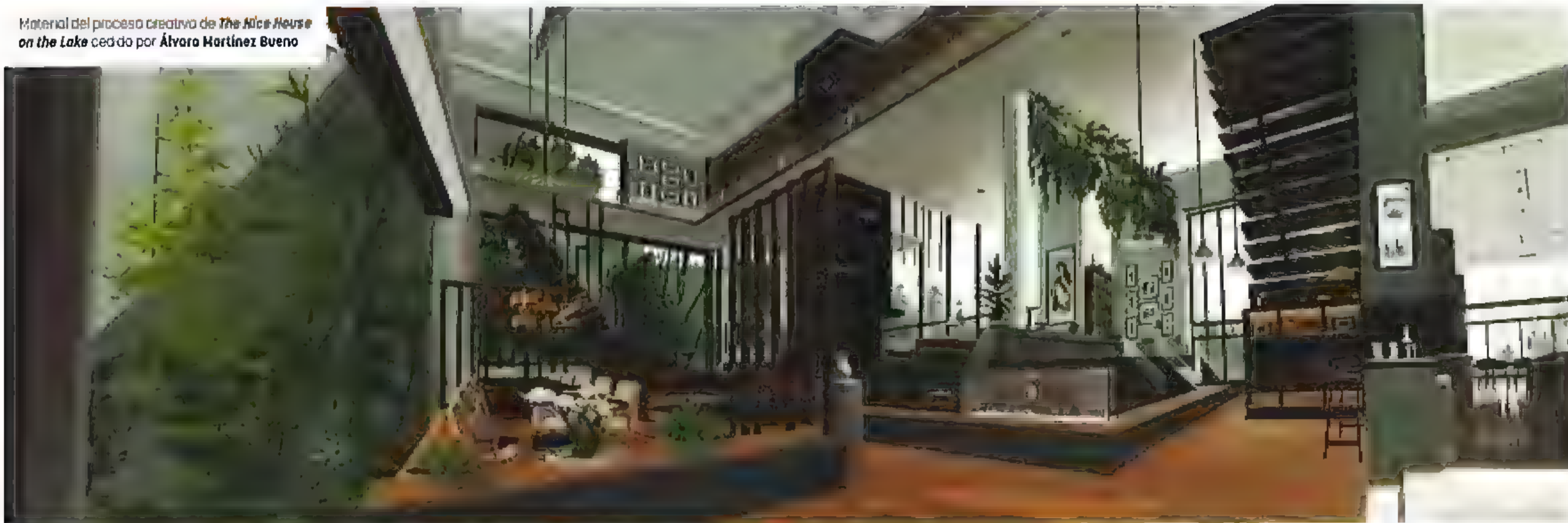
Antes mencionaste el diseño de la casa, que, aunque suene a tópico, prácticamente se puede considerar un personaje más de la serie. ¿En qué te has basado para construirla?

Cuando estaba pensando en todo esto, empecé a investigar un poco a bulto, porque no soy arquitecto ni mucho menos [risas]. Comencé a guiarme por mi instinto y por mi gusto estético. Pero llegado un momento, hablé con un amigo que es arquitecto, le comenté que estaba interesado en un tipo concreto de casa, y él me facilitó mucha información a partir de la cual fui seleccionando. ¿Casas que me hayan inspirado? Pues mucha arquitectura californiana, la casa de la cascada de **Frank Lloyd Wright**, que es conocida por todos, la casa personal de **Ray Kappe**, en la que él vivió y que ha sido una influencia total y absoluta, **Richard Neutra**... ese estilo de arquitectura. Me apetecía que fuera una casa con cierta personalidad. Me obsesionaba que la serie tuviera de algún modo cierta identidad gráfica, pero es complicado cuando los personajes son gente normal, al fin y al cabo. Después me preocupé bastante del mobiliario, hay muebles de diseño del siglo XX muy famosos. También la casa de la película *Ex Machina* (**Alex Garland**, 2015), que es un hotel situado en Noruega llamado Juvet, es un espacio que encontré muy inspirador porque tiene mucha calidez por estar integrado en la naturaleza. Me decanté por grandes ventanales porque me interesaba el contraste de la calidez del lago, de la belleza pura y dura de la naturaleza, con interiores fríos. Son detalles que tuve muy en mente: contraste entre interior y exterior, grandes plataformas desde donde divisar el paisaje... Si te fijas en los dibujos en sí, muchos de los fondos son casi geométricos, líneas. Fui quitando elementos ornamentales, arquitectónicos. Líneas muy rectas y una gran amplitud de miras.

Material del proceso creativo de *The Nice House on the Lake* cedido por **Álvaro Martínez Bueno**



Material del proceso creativo de *The Nice House on the Lake* cedido por Álvaro Martínez Bueno



Del diseño de los espacios al de los personajes. El reparto de *The Nice House on the Lake* tiene personalidades muy marcadas, a juego con sus vestimentas y también con sus cortes de pelo. Todo está muy detallado y medido. ¿Nos puedes hablar del trabajo previo realizado? ¿Fue esta parte de diseño y concepción gráfica del reparto la más laboriosa?

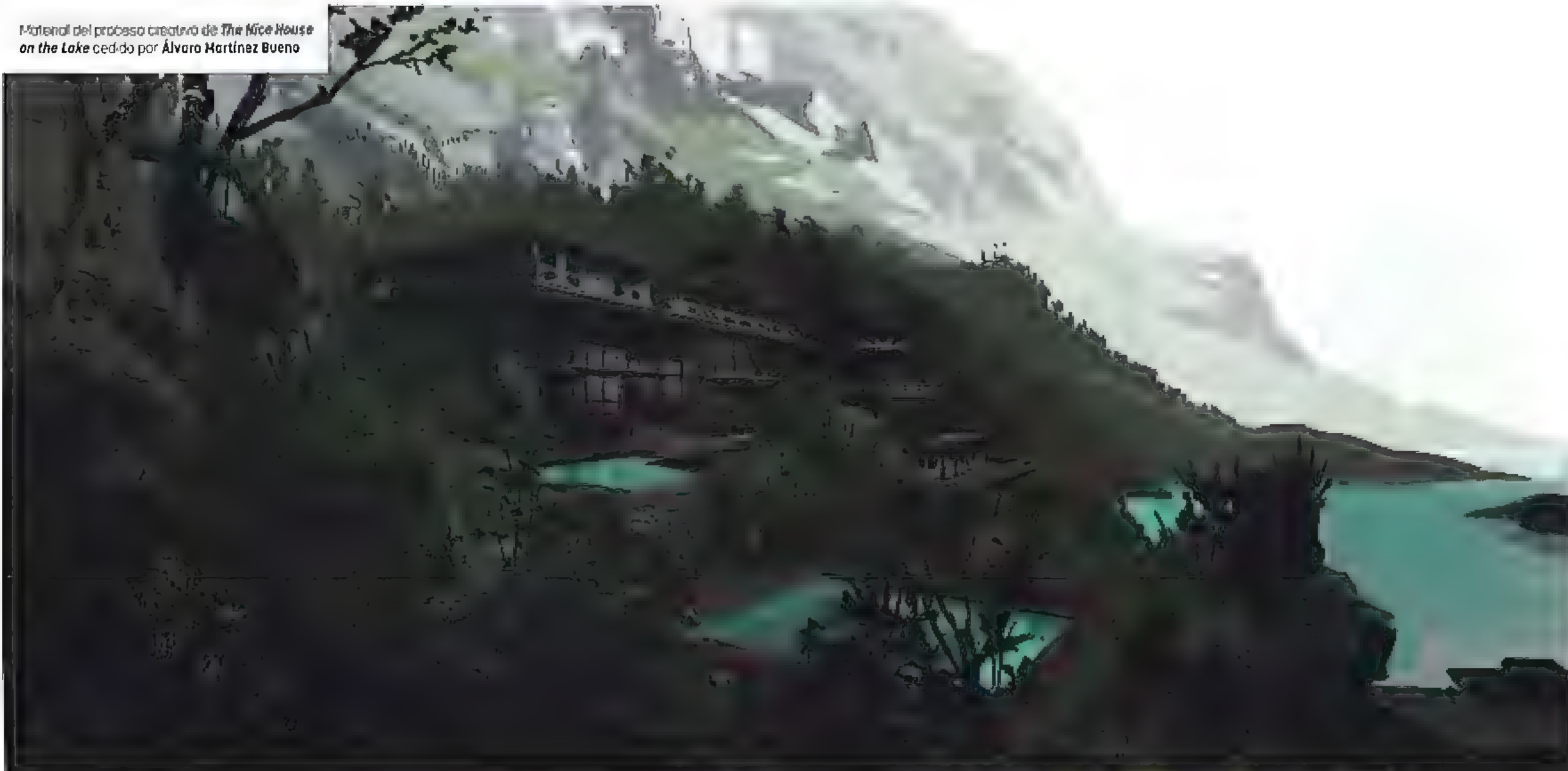
No voy a decir que fue la mitad del trabajo, pero fue una gran parte [risas]. Me llevó semanas, sobre todo porque no estaba acostumbrado a pensar así. A la hora de diseñar personajes, en el caso de los superhéroes, enseguida puedes jugar con su silueta, su color, sus artilugios, etc. Pero aquí es gente normal, que como mucho llevan un móvil, como llevamos todos. Y además es gente muy similar: clase media-alta americana. No hay un *redneck* del Medio Oeste ni un cazador de Alaska. Son gente que vive en Brooklyn, del mismo estrato, que se mueven por los mismos sitios, visten de forma similar... No son tan parecidos entre sí, pero hay cierta relación. En un grupo de amigos, es fácil que todos vistan más o menos igual. De nuevo, lo que hice fue asesorarme: comencé a hacer bocetos y hablé con una amiga que trabaja en el mundo de la moda y con mi novia en plan: "Oye, ¡vamos a ponernos las pilas con esto, porque por ejemplo al personaje de Ryan, la prota del número 1, que tiene veintipocos, le pones una ropa de mi edad, que tengo 35!". Una cosa muy útil fue crear tableros de Pinterest para cada personaje con ropa que podrían utilizar. Por otro lado, busqué referencias de gente real, sin tratar de caer en el fotorrealismo. Por ejemplo, para diseñar a Walter, además de en el propio James, pensé mucho en el actor **Phillip Seymour Hoffman** o en el músico **James Murphy**. No pretendiendo que se pareciera a ellos,

sino tratando de emular esos rasgos que creo que comparten físicamente con Walter: aspecto amable, pero a la vez un pelín misterioso; alguien que sabes que oculta algo, pero a la vez es atractivo... Hice eso con todos los personajes hasta que me hicieron clic en la cabeza. Después de ese clic, dejó de buscar fotos, porque a partir de ese momento ya me parecen reales. Cuando el diseño del personaje me funciona y comienzo a dibujarlo, las expresiones salen solas. Es más natural para mí. Pero para eso no solo ha habido un trabajo previo de búsqueda, sino que además he tenido que interiorizarlos, he tenido que conocerlos. Además, como cada número está centrado en un personaje, ese es el número en el que lo asimilo de todo. Sé que es algo que debería estar más claro desde el principio, pero también es un viaje que yo hago, es interesante que vayan creciendo en mí. Por ejemplo, en el número 5, que estoy dibujando ahora mismo, realmente estoy aprendiendo a dibujar a la científica, me he dado cuenta de que no la sabía dibujar. Había aparecido en seis, siete u ocho viñetas, y en este número aparece en todas. Ahora forma parte de la historia y de mí. En ese sentido, es un trabajo continuo.

Hablemos de las portadas. Has logrado convertir algo tan inocente como un chapuzón en el lago o un baño relajante en imágenes de pesadilla. ¿Qué nos puedes contar sobre el proceso que hay detrás de cada imagen?

Creo que para cuando terminemos la serie y estén las 12 portadas de esta temporada, me sentiré muy orgulloso de verlas por haber llevado este concepto gráfico hasta el final, porque unifica el conjunto. Sabía que cada capítulo estaba centrado en

Material del proceso creativo de *The Nice House on the Lake* cedido por Álvaro Martínez Bueno



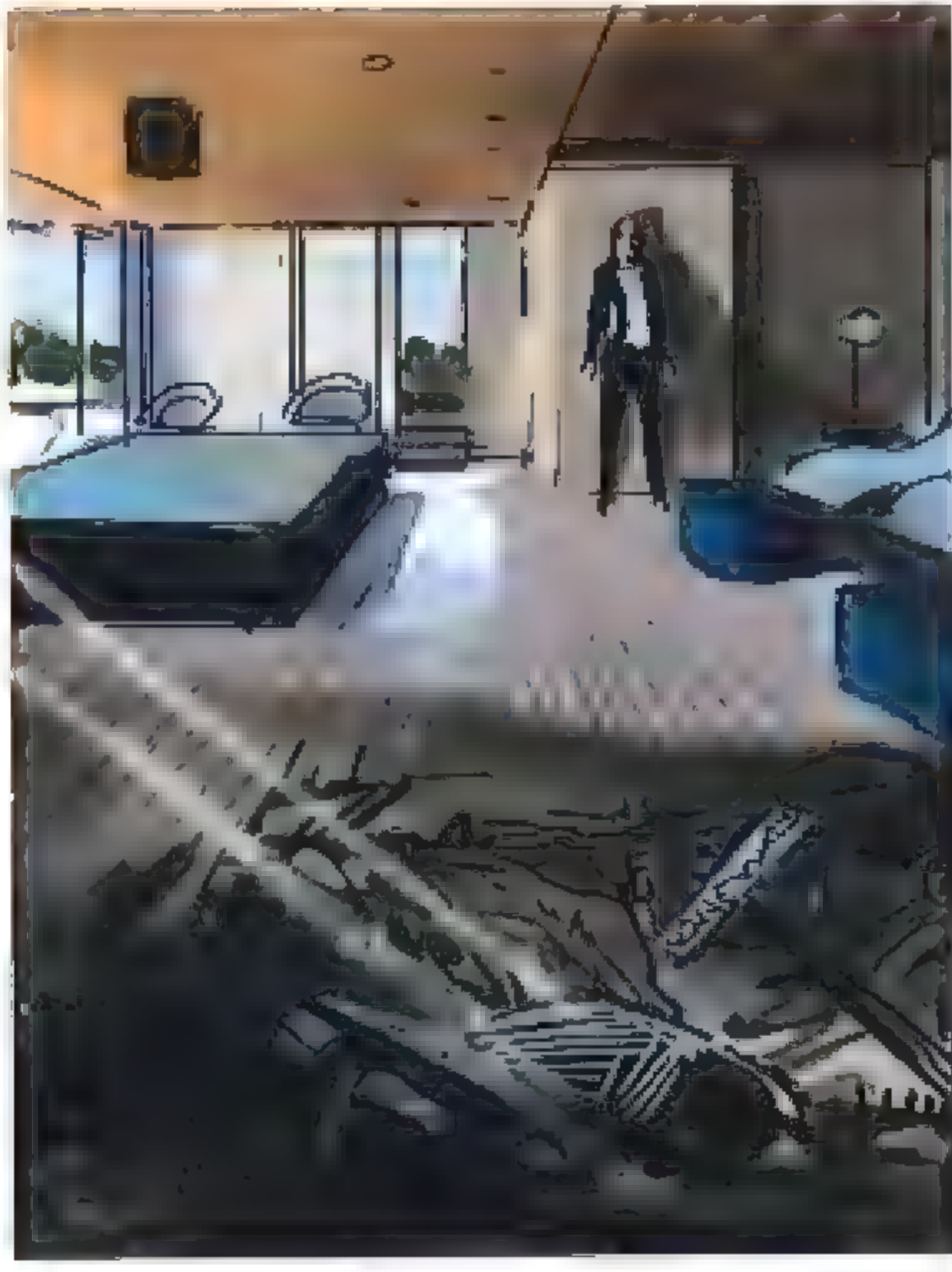
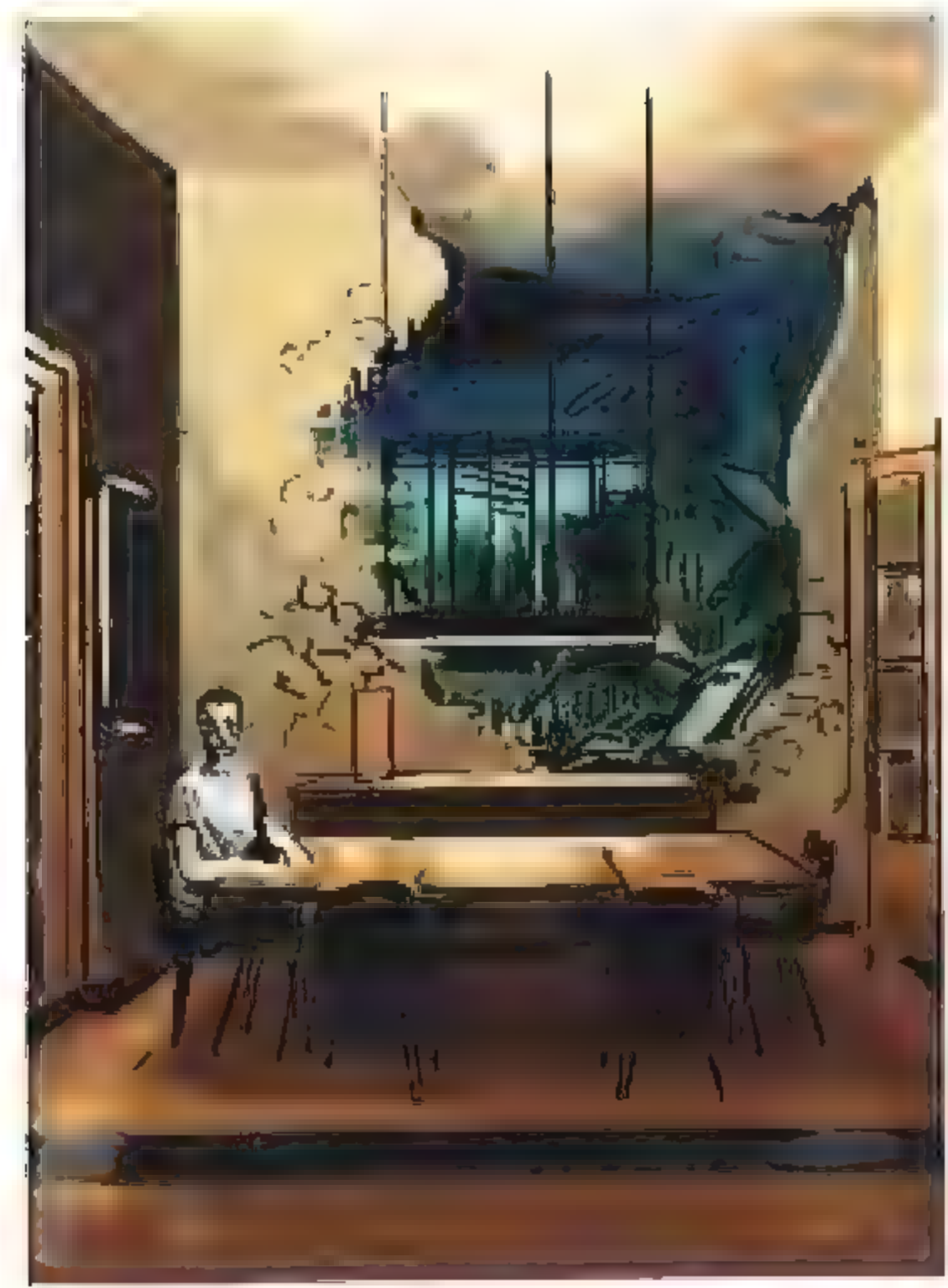


un personaje y que podía extrapolar ese concepto del que me hablas, un personaje en esa situación inquietante, para que formara un conjunto y diera una imagen más unitaria a la serie. Conceptualmente, volvemos a los contrastes: una situación muy extrema en un lugar idílico. Quería que fueran vistas o rincones de la casa, un lugar opulento o lujoso, con un personaje central y un elemento disruptivo que pudiera tener que ver con el apocalipsis o con catástrofes, masacres... Tengo guardados un montón de bocetos para cada personaje, pero todo va cambiando. También nos hemos dado cuenta de que al establecer una pauta, romperla es muy efectivo. Por ejemplo, la portada del número 6 rompe esa pauta. Hay otro aspecto que también he podido hacer yo, algo de lo que me he sentido orgulloso, que es la logografía del título, que he desarrollado junto a unos amigos diseñadores. Me

responsabilizo por completo de la portada, que es algo que nunca había hecho y nunca pensé que me dejarían hacer, pero por suerte ha sido posible. Otro detalle es el de los símbolos de los personajes y el orden que muestran en la portada, lo cual nos permitirá jugar en el futuro alterando ese orden. Estoy muy contento con el resultado final porque creo que gráficamente es muy potente, la imagen llama la atención por el contraste y tiene sentido dentro del producto total. Ha sido un privilegio que me dejen pintar mis portadas, lo pedí por probar [risas]. "Oye, ¿qué os parece si lo coloreo?", "Venga, prueba" [risas]. Me siento muy privilegiado y no sé si más adelante me dejarán hacer otras portadas, pero de aquí, de esta serie, ya no me bajan. Eso sí, es una cantidad de trabajo extra enorme, pero me permite jugar con cosas con las que nunca había podido jugar. Es muy guay.

En el anuncio oficial de *The Nice House on the Lake* se considera a los 12 números en curso una "primera temporada". Aunque todavía es pronto, ¿qué puedes comentarnos al respecto?

Puedo decir que ha funcionado muy bien, ha tenido una acogida tremenda y tanto la intención de DC como la nuestra es seguir adelante con ello. Hay idea de más temporadas, pero no voy a entrar en *spoilers* [risas]. Una cosa que me está gustando mucho de la reacción de la gente es que están respetando mucho el tema de los *spoilers*: apenas he visto a nadie reventando la serie. Eso me da una idea de que para la gente es especial seguirla al día, disfrutarla. Así que no puedo hablar mucho más de ello, pero la idea es que sí, que haya más temporadas. Espero que de cara al 2022, quizás, aunque queda lejos [risas]. ---(BL) (DF)



BATMAN REPTIL



¿Qué provoca el miedo en los corazones de lo peor de Gotham City?
El culpable solía ser Batman, pero algo mucho más aterrador que un simple hombre acecha ahora
entre las sombras. La caza de los principales villanos del Caballero Oscuro ha comenzado. Esta es la
historia del monstruo que caza a otros monstruos, a cargo de las leyendas **Garth Ennis** y **Liam Sharp**.

Número 1 (de 6) a la venta en noviembre de 2021.
32 págs. | Grapa mensual | Color | 2,95 €
978-84-18931-91-8

Portada de *Noviembre*
Dibujo de Elsa Charretier



Una noche, una serie de crímenes y estar en el lugar y en el momento equivocados. Es todo lo que se necesita para que los caminos de tres mujeres se crucen y acaben en lo más profundo de una red criminal. Con esta premisa, Matt Fraction y Elsa Charretier presentan *Noviembre*, una obra de suspense donde descubrir la verdad y vivir para contarla tendrá terribles consecuencias.

de Reme B.

Imagen de *Noviembre*
Dibujo de Elsa Charretier



Creado por **Matt Fraction** y **Elsa Charretier**, *Noviembre* es un *thriller* criminal que nos presenta a tres mujeres muy dispares: Dee, una drogadicta que emprende un nuevo trabajo de radio en la azotea de un viejo edificio; Enma Rose, una mujer con ansias de libertad que encuentra un arma cerca del bloque donde trabaja Dee; y Kay, una hastiada agente de policía que atiende a Emma sobre el asunto del arma. Debido a estas pequeñas casualidades, sus vidas se cruzan y cambian para siempre una fatídica noche en que el caos y la violencia se apoderan de la ciudad. El culpable de que se vean arrastradas a lo más profundo del infierno es un hombre que tiene mucho que ocultar y que hará todo lo posible para salir indemne. Así, las tres tendrán que poner a un lado sus diferencias, trabajar juntas y hacer caso a sus instintos para sobrevivir.

La historia se divide en diferentes capítulos narrados desde el punto de vista de cada personaje. En todos ellos, Matt Fraction, guionista de *Jimmy Olsen: El amigo de Superman*, obra doblemente premiada en los Eisner 2021, pone el foco de atención en sus protagonistas, en sus vivencias personales y emociones durante la peor noche de sus vidas. El autor desarrolla sus diferentes tramas, y también la del hombre que las ha unido, de forma aparentemente independiente. Pero, de fondo, entreteje los hilos que las conectan a un misterio principal. Además, opta por una narración no lineal en la que escenas de instantes pasados, del momento presente y de un futuro inmediato tienen lugar prácticamente de forma simultánea, creando un gran ambiente de suspense que provoca en el lector una curiosidad inmensa por conocer lo que va a ocurrir a continuación y

cuál es la verdadera causa que ha puesto en peligro a estas mujeres.

Todos estos sucesos tienen lugar durante una noche del mes de noviembre, como no podía ser de otra manera. Por ello, la atmósfera que se respira es fría, apagada y lúgubre. Elsa Charretier nos lo muestra creando una ciudad asfixiante, sombría y mugrienta, y retrata a los personajes principales como seres abatidos, melancólicos y que parecen haber sido consumidos por la propia urbe mucho tiempo atrás. La dibujante francesa hace uso de múltiples paneles en cada página para representar con detalle las distintas escenas, ofreciendo una gran cantidad de información en cada una de ellas. Pero si hay algo en lo que se centra especialmente, es en los rostros de los protagonistas. La intención no es otra que la de plasmar y resaltar sus



Imagen de *Noviembre*
Dibujo de Elsa Charretier

Imagen de *Noviembre*
Dibujo de Elsa Charretier

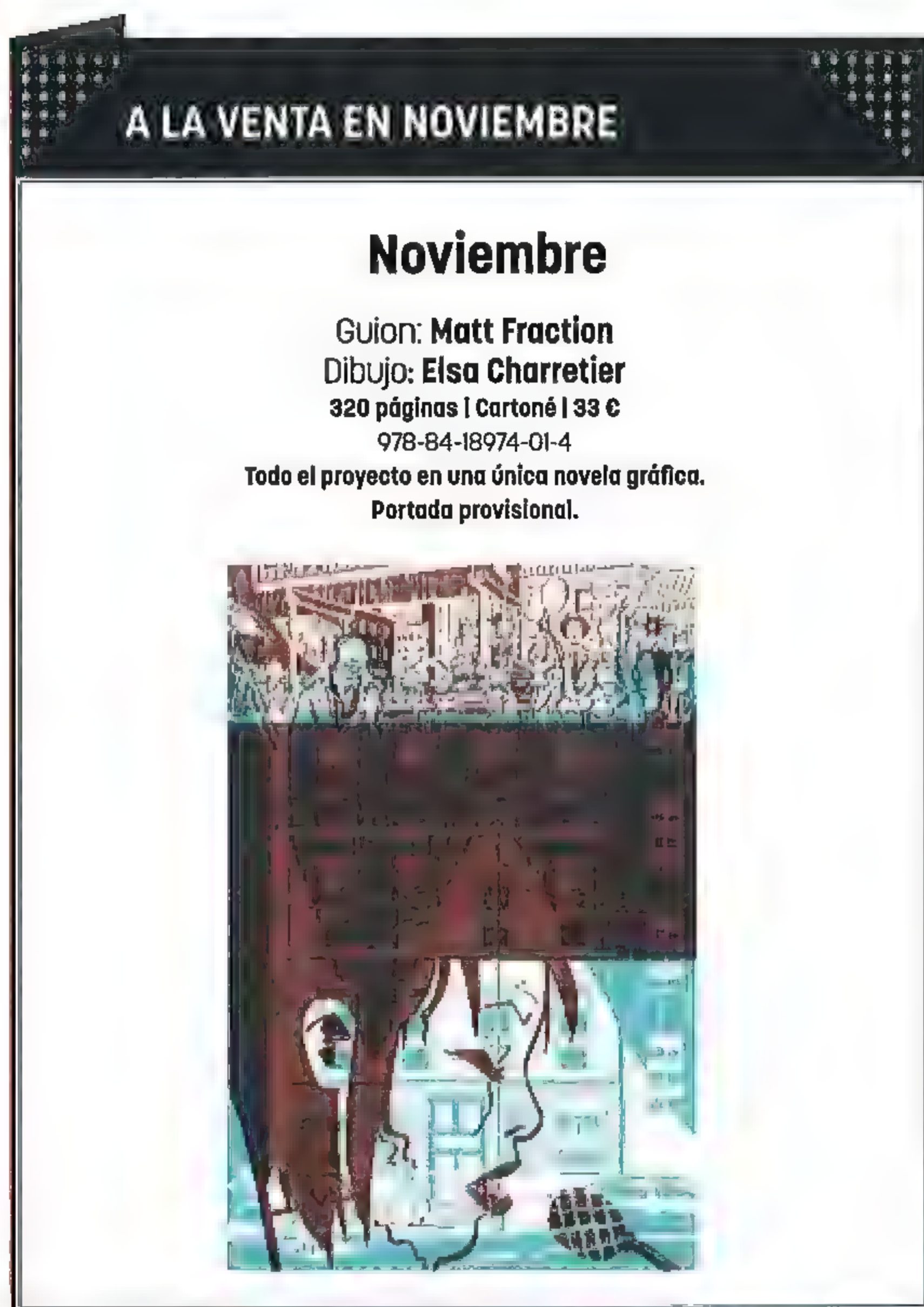


sentimientos y emociones para transmitirlos al lector, algo que consigue a la perfección. Al mismo tiempo, esta sucesión rápida de paneles provoca que la narración sea muy fluida. Y, combinada con ese ambiente de suspense al que da forma Fraction, se hace imposible abandonar la lectura. El colorista **Matt Hollingsworth** culmina la creación de esta atmósfera utilizando una paleta de colores ténues, tristes y fríos, donde destacan los azules, rojos, grises, marrones y negros. Además, dota a cada capítulo de un esquema de color propio que

identifica a cada personaje y sirve, a la vez, para representar su personalidad, sus emociones y hasta su historia personal. Con **Noviembre**, el equipo liderado por Matt Fraction y Elsa Charretier firma un fantástico *thriller* criminal donde la intriga y el suspense están servidos. La originalidad de la historia y de sus protagonistas no dejará indiferente a nadie y hará las delicias tanto de aquellos lectores amantes del género *noir* como de aquellos otros que quieran atreverse con una lectura salvaje y diferente. --(RB)



Imagen de *Noviembre*
Dibujo de Elsa Charretier



facebook.com/ECCediciones twitter.com/eccediciones Instagram.com/eccediciones CanalECCediciones

Imagen de *El local*
Dibujo de Gipi

EL POGO DE LA JUVENTUD PERDIDA



El cuerpo también recuerda. Muchos años después, los músculos y los huesos siguen evocando la juventud perdida, cuando actuaban como resortes bien engrasados de una energía ciega, inagotable y brutal. Gipi cristaliza esa nostalgia en *El local*, una novela gráfica sobre cuatro adolescentes de orígenes diversos que tocan juntos en una banda de garaje.

de Jorge García

imagen de *El local*
Dibujo de Gipi



Gian Alfonso Pacinotti "Gipi" (Pisa, 1963) es el mejor exponente italiano de una generación de autores que, recién iniciado el siglo XXI, transformó la escena europea de la historieta. Ahora, 20 años después, cómodamente instalado en la madurez creativa, se ha convertido en un clásico de nuevo cuño, junto a autores como **Joann Sfar, Marjane Satrapi, David B. o Emmanuel Guibert**. Forma parte de una generación diversa entre cuyas escasas señas de identidad destaca la tendencia a cultivar la autobiografía en sus tebeos. Como muchos de sus compañeros, Gipi también ha transitado el territorio del yo (no en vano es autor de *Mi vida mal dibujada*), pero su obra acostumbra a desbordar el terreno de lo autobiográfico para entrar directamente en la esfera de lo autoanalítico mediante severos ajustes de cuentas con sus recuerdos. En ese sentido, *El local* es un caso atípico en su carrera, pues se trata de un ejercicio de nostalgia sobre el recuerdo del grupo hardcore donde tocó en su juventud.

Gipi ha declarado en varias entrevistas que creció en un entorno deprimido, pero

en el seno de una familia acomodada. Durante la infancia fue un niño callado, introvertido, volcado en su pasión por la narración y el dibujo. Sin embargo, su adolescencia reventó en un estallido de rebeldía alimentado por la revolución hormonal y por los vientos punk que soplaban en el mundo a fines de los setenta y principios de los ochenta. En aquella época, la música se convirtió para él en un polo de atracción irresistible que lo llevó a tocar en su propia banda. En ella descubrió la sensación de euforia que acompaña a las actuaciones y los ensayos. El recuerdo nostálgico de ese derroche de energía planea sobre *El local*, novela gráfica publicada por primera vez en 2005, después del espaldarazo de crítica y público que supuso el lanzamiento de *Apuntes para una historia de guerra* (2004).

El local cuenta la historia de cuatro adolescentes muy distintos. Sus vidas discurren por caminos diferentes, pero su amistad se asienta en una afición común: la música. Para alentarla, el padre de uno de ellos les cede condicionalmente

un local de ensayo que se convierte de la noche a la mañana en una capilla sonora consagrada al sudor y al decibelio. Gipi aprovecha las historias personales de cada uno de los componentes para analizar sentimentalmente, pero sin sensiblería, el trato entre los cuatro jóvenes y sus respectivas familias. Autor sensible a esas emociones, Gipi dibujó esta historia bajo la conmoción que le había causado la muerte de su propio padre, sin plegarse en ningún momento a los designios de un guion previo.

"Esta fue, creo, la primera vez que empleé al personaje del padre. Ahora sé por qué. Y tal vez sí, sentí la necesidad de hablar sobre la relación entre padres e hijos", reveló al magazín digital *Words without Borders*. En ese sentido, *El local* respondía al deseo de contar una historia sobre la pérdida de algo importante y sobre la necesidad de seguir adelante. El primer borrador subrayaba esa idea con la muerte de uno de los personajes. Más adelante, Gipi eliminó esa secuencia apostando por el verismo frente al melodrama.

Imagen de *El local*
Dibujo de Gipi

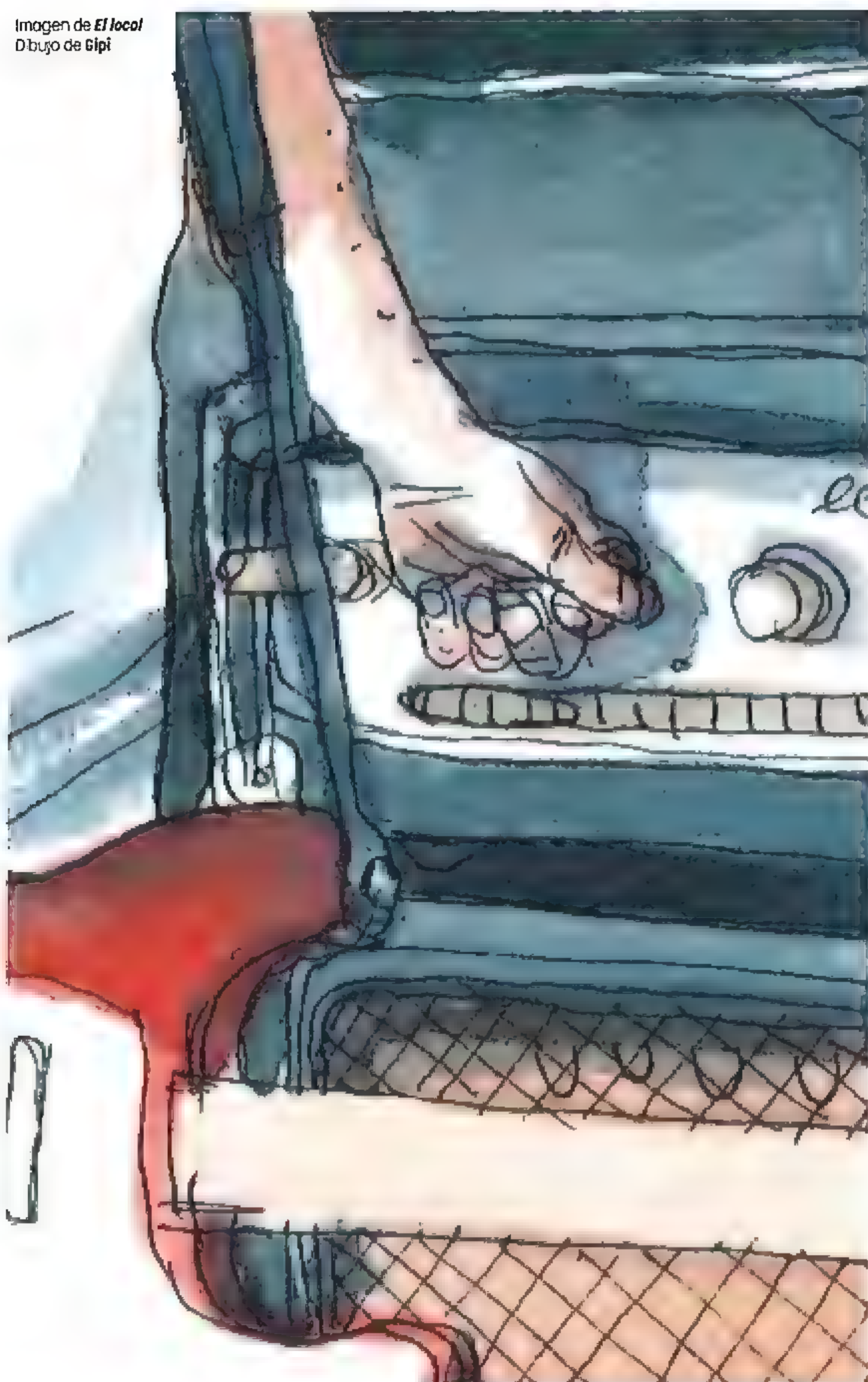


Sin duda, el luto es el detonante de la obra. Pero ***El local*** está cargado de una pólvora muy especial: la energía física que estalla en fogonazos electrizantes durante las rabiosas sesiones de pogo a las que la banda se entrega en los ensayos. Esas largas secuencias mudas, que Gipi improvisa directamente sobre el papel, sin bocetos previos ni retoques que maquillen *a posteriori* las traiciones del pincel, comunican a la obra una vitalidad palpitante, rebosante de movimiento. Es una exaltación (más que una cele-

bración) de la juventud y la vida, aunque los personajes no tengan claro su presente ni, mucho menos, su porvenir.

Han pasado más de 15 años desde que ***El local*** vio la luz por primera vez. Sin embargo, sigue siendo una de las obras más entrañables y significativas de su autor. Quizá porque sembró en ella la memoria de su padre. Pero, sobre todo, porque despertó en ella al fantasma de la juventud perdida. --(JG)

Imagen de *El local*
Dibujo de Gipi



A LA VENTA EN NOVIEMBRE

El local

Guion: Gipi

Dibujo: Gipi

128 páginas | Cartoné | 22 €

978-84-18974-02-1

Portada provisional.



Portada de *Gift plus minus* vol. 7
Dibujo de Yuka Nagate



LAS ENTRAÑAS DE LA SOCIEDAD

Una misteriosa adolescente disecciona a sórdidos criminales y dona sus órganos a las personas que más los necesitan. Su nombre es Tamaki y se dedica a conceder el don de la vida. ¿Qué le ha llevado a actuar de esta forma? Es el punto de partida de *Gift plus minus*, un *thriller* de Yuka Nagate que destapa los entresijos del tráfico de órganos. Una obra violenta e intensa que enganchará a todos los seguidores del género.

de Ignacio Pena y Bruno Lorenzo

Imagen de *Gift plus minus* núm. 7
Dibujo de Yuka Nagate



El día a día de Tamaki Suzuhara parece el de una adolescente normal. Es extraño que no tenga ningún amigo en el instituto y que sea extremadamente fría y poco comunicativa, pero no es algo que parezca llamar la atención de los demás. Lo que nadie sabe es que después de clase se dedica a la caza de "ballenas". Y no, no estamos hablando de los conocidos cetáceos... Las "ballenas", las presas de Tamaki, son los peores individuos de la sociedad: asesinos, violadores, torturadores. La joven, con la ayuda de una organización dirigida por su socio Takashi Akimitsu, captura a estos criminales y los disecciona para poder donar sus órganos a inocentes que dependen de un trasplante para sobrevivir. Los profesionales de la caza de ballenas

aprovechan todo de estos animales. En la cruzada de Tamaki ocurre lo mismo: corazón, hígado, bazo, etc. Ella misma obtiene cualquier parte necesaria, que sirva para otorgar una nueva vida a otras personas. Tras la pista de Tamaki está el detective Keisuke Atô, un antiguo policía caído en desgracia que ha sido contratado por el misterioso cirujano clandestino Hayashi para dar con el paradero de la joven, a la cual pretende "curar".

La carrera de **Yuka Nagate** comenzó a despuntar como colaboradora de uno de los autores más importantes de la historia del manga, **Buronson**, escritor de *El puño de la estrella del norte* (1983-1988), junto al que dio forma a *Shirogane no Seija* - *Hoku-*

to no Ken Toki Gaiden (2007), uno de los *spin-offs* de tan célebre saga, así como al *thriller Silencer* (2011). Entre sus proyectos de creación propia se encuentran *Tenka Fubu Nobunaga* (1996), una serie ambientada en la guerra civil japonesa, y *Choujuu Gitan* (2009) y su secuela *Choujuu Gitan II* (2011), protagonizadas por una mujer samurái. En 2015 cambiaría radicalmente de registro hacia el *thriller* más crudo con ***Gift plus minus***, que continúa editándose en la revista *Manga Koraku* de la editorial Nihon Bungeisha.

Es difícil no encontrar paralelismos entre ***Gift plus minus*** y *Dexter* (2006-2013), la multipremiada serie protagonizada por **Michael C. Hall**, considerada como uno de



Imagen de *Gift plus minus* núm. 7
Dibujo de Yuka Nagate

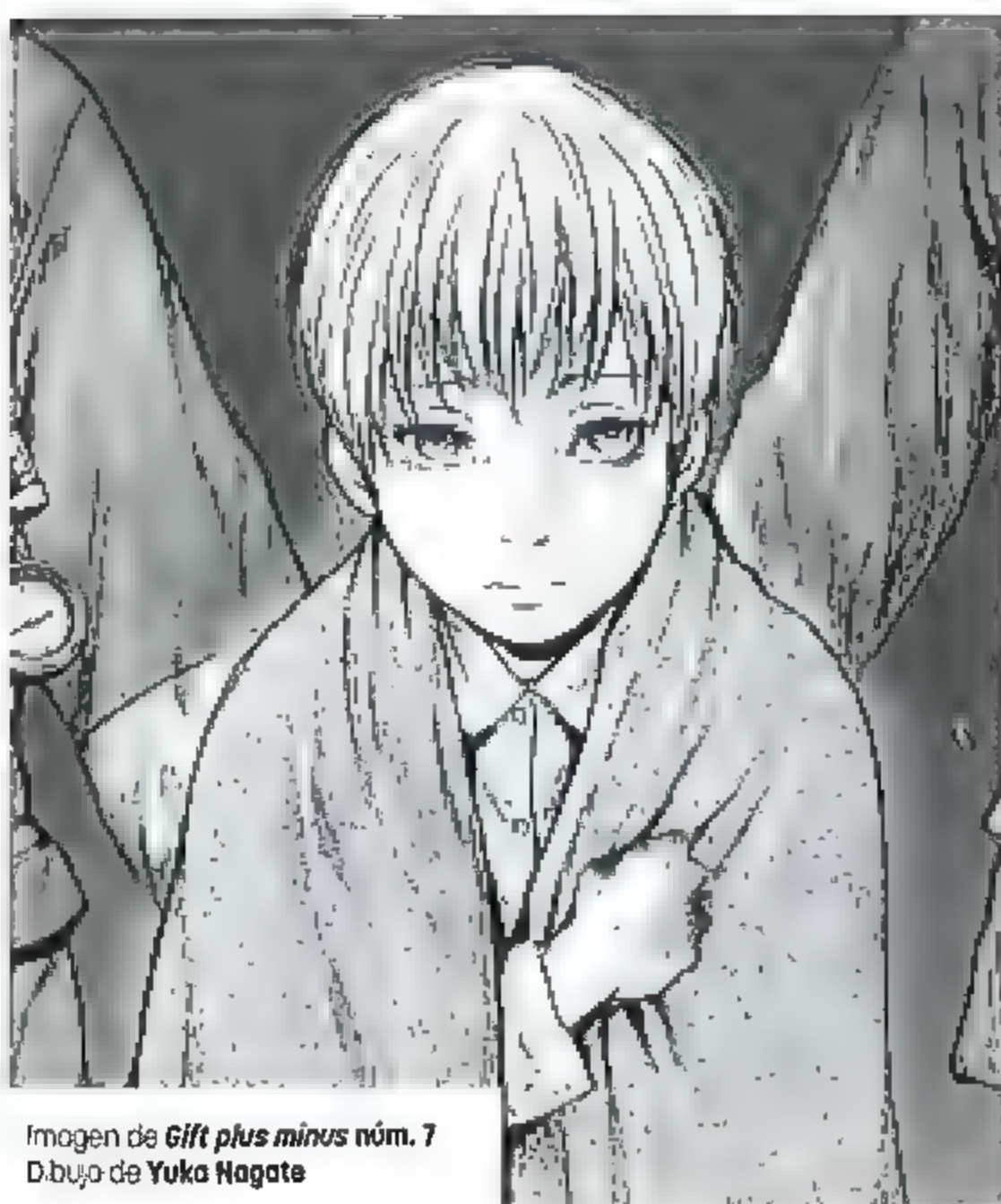


Imagen de *Gift plus minus* núm. 7
Dibujo de Yuka Nagate

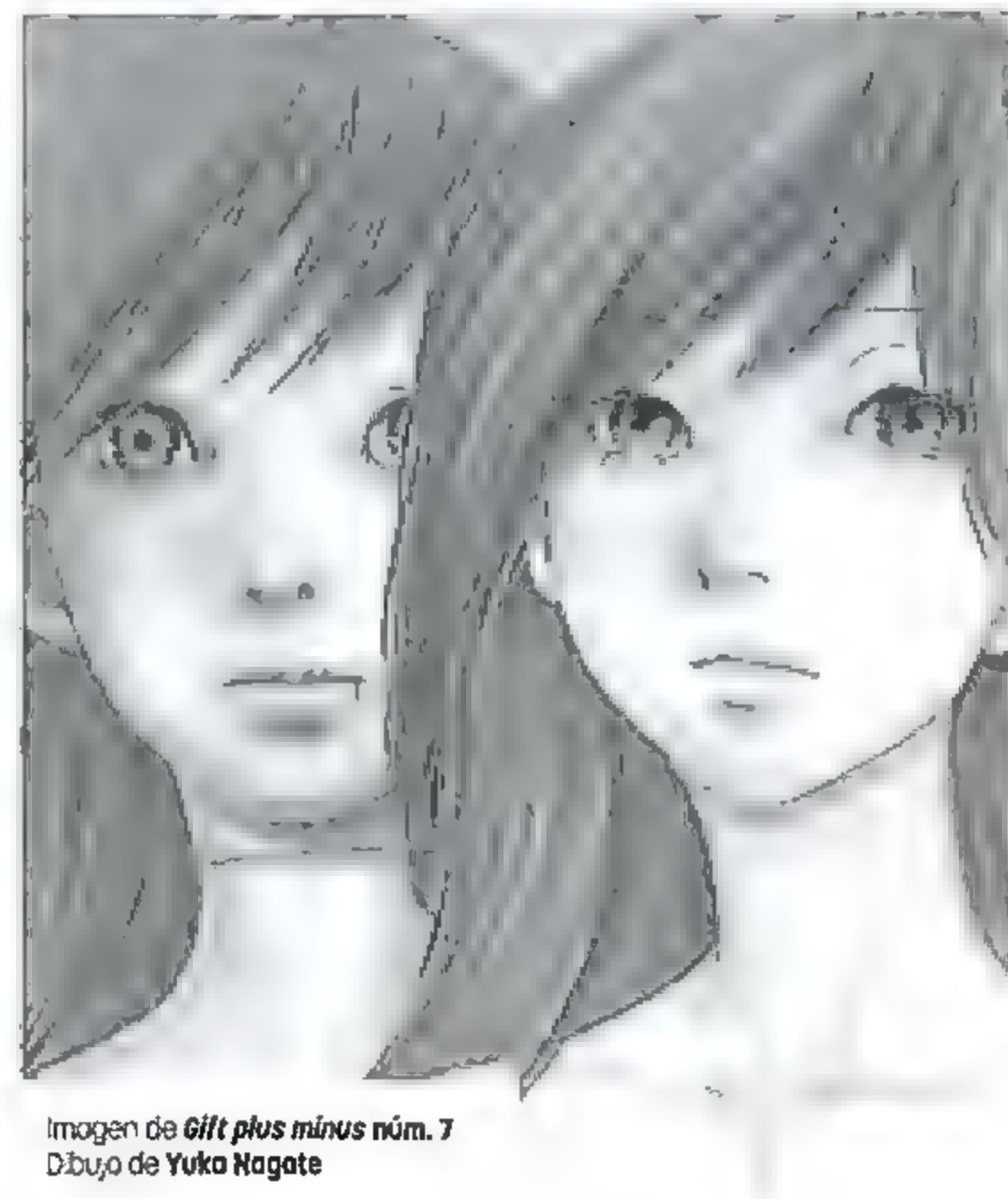
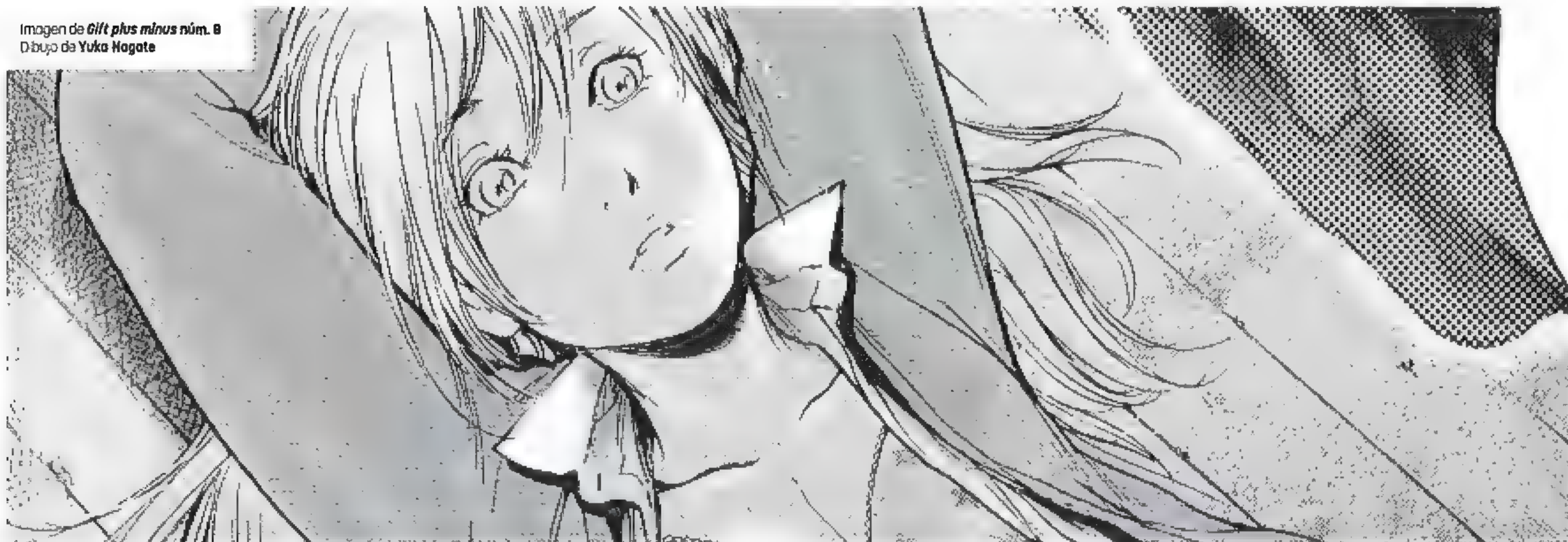


Imagen de *Gift plus minus* núm. 7
Dibujo de Yuka Nagate

Imagen de *Gift plus minus* núm. 8
Dibujo de Yuka Nagate



los grandes éxitos de la ficción televisiva del siglo XXI, cuya secuela, *Dexter: New Blood*, se estrena este 2021. Tanto Tamaki como Dexter Morgan comparten la misma premisa: el fin justifica los medios. El uso de sus sangrientas habilidades va destinado a “un bien mayor”. Sin embargo, a diferencia de la producción televisiva, el peso argumental de la obra se divide entre otros personajes. A medida que avanza la trama, Nagate presenta un reparto coral, formado por aquellos que quieren detener el tráfico ilegal de órganos, como la agente Mizuki Sakurada, y por otras figuras que pretenden beneficiarse del mismo y acabar con todos aquellos que se interpongan en su camino, como es el caso del temible mafioso chino Ryû. Los personajes están en constante evolución y los sucesos, algunos verdaderamente perturbadores, hacen mella en su personalidad y en la manera en que

se entretienen las relaciones entre ellos. En *Gift plus minus*, los órganos del cuerpo humano no funcionan en exclusiva como un recurso argumental. Se aprecia un elevado y cuidado nivel de documentación sobre el funcionamiento de las diferentes partes del cuerpo, así como sobre la red de trasplantes del sistema sanitario japonés. Tampoco es una obra que esté exenta de crítica social. Plasma un submundo en el que el control del tráfico de órganos está en manos de bandas criminales, un contexto en el que está extendida la corrupción de las fuerzas de la ley y en el que las clases más pudientes son capaces de cometer horrores inimaginables con tal de seguir enriqueciéndose. También se expone el papel cada vez más emergente de China como superpotencia económica y la expansión de su influencia mundial. --(IP)[BL]

Imagen de *Gift plus minus* núm. 8
Dibujo de Yuka Nagate



YA A LA VENTA

Gift plus minus núm. 1

Guión: Yuka Nagate

Dibujo: Yuka Nagate

208 páginas | Rústica | 9,95 €

978-84-17276-83-6

Serie abierta. Tomo 8 a la venta en noviembre.

21 tomos sencillos publicados en Japón.



Imagen de *DCsos: Esperanza en el fin del mundo* núm. 7
Dibujo de Renato Guedes

DCSOS: ESPERANZA EN EL FIN DEL MUNDO **CAPÍTULO 8**

Publicado originalmente en
DCeased: Hope at World's End núm. 8 USA (2020)

Guion: **Tom Taylor**
Dibujo: **Karl Mostert**
Color: **Rex Lokus**
Editor: **Ben Abernathy**

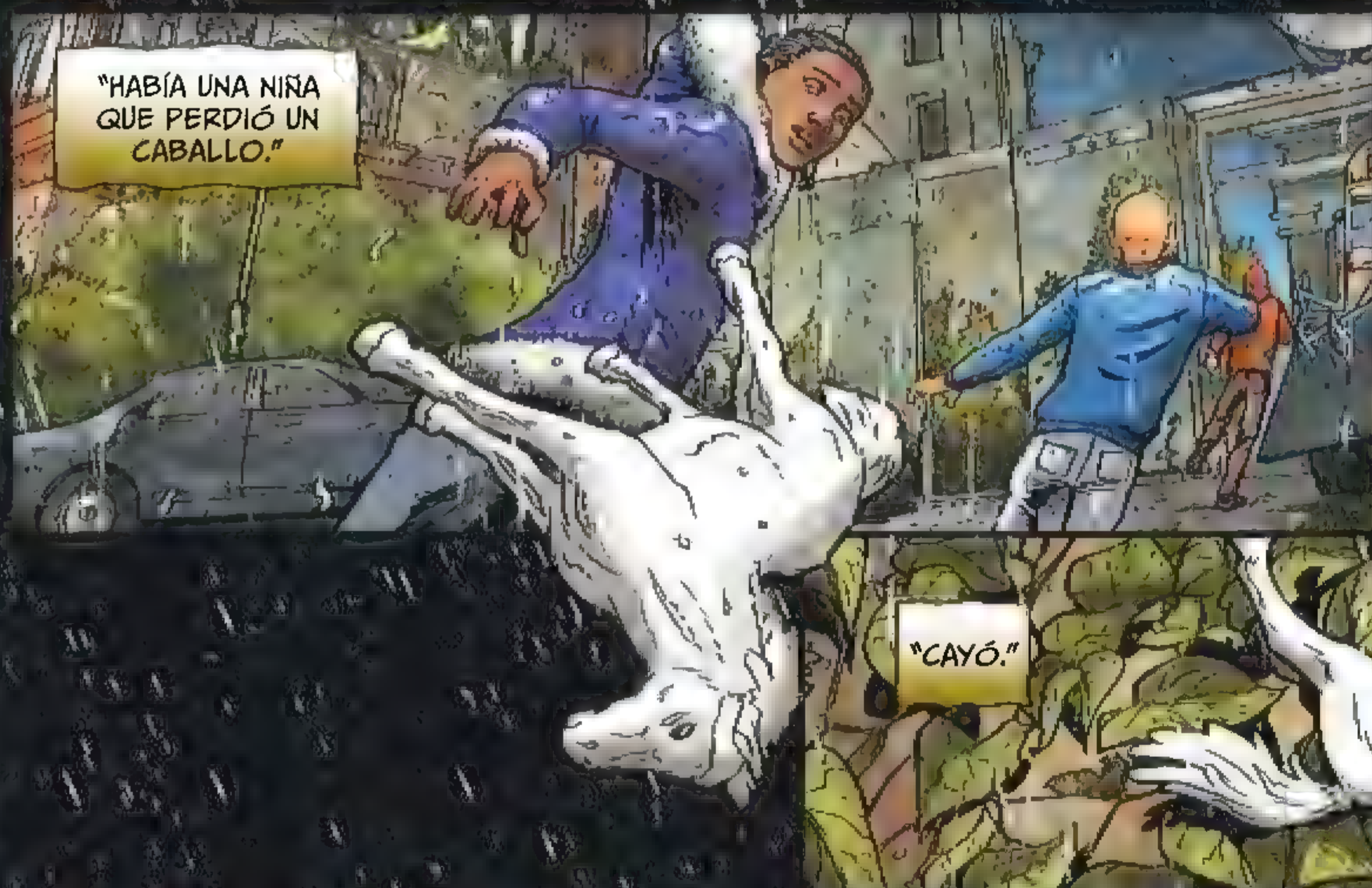
ANTERIORMENTE...

Los zombies liderados por Black Adam han atacado la fortaleza de Jötunheim. Por suerte, Aerie ha logrado llegar a Themyscira, uno de los pocos refugios que quedan en la Tierra, y ha pedido ayuda a Wonder Woman. La amazona se presenta en Qurac y evita que Adam parta el edificio en dos con todos sus habitantes dentro. Aun así, el enemigo es tan poderoso que Diana no ha acudido sola. Un grupo formado por Cíborg, Superman, el Detective Marciano, la nueva Green Lantern, Hawkgirl y Hawkman se une a la batalla. No obstante, los poderes de teletransporte de Nightshade juegan una mala pasada a este último, que se ve transportado a una dimensión repleta de zombies. El poder de los héroes ha salvado Jötunheim, pero ahora el ejército de Black Adam cuenta con la fuerza implacable de Hawkman.

Y AHORA...

Tom Taylor vuelve a formar equipo con **Karl Mostert**, el dibujante de *DCsos: Inmortales*, para traernos un episodio lleno de esperanza. Sus protagonistas son el Detective Chimp y la Legión de Supermascotas, un concepto que debutó en *Adventure Comics* núm. 293 (1962) en una aventura de Superboy y la Legión de Superhéroes. El peculiar grupo original se componía de Krypto y de las demás mascotas de la Superfamilia. La encarnación más reciente, en la que también se incluyó a la Batvaca, debutó en 2018 en la colección *Superhijos* de la mano de **Peter J. Tomasi** y **Paul Pelletier**. --[FSR]





"HABÍA UNA NIÑA
QUE PERDIÓ UN
CABALLO."



"Y AL CAER,
SE ROMPIÓ."

"CAYÓ."



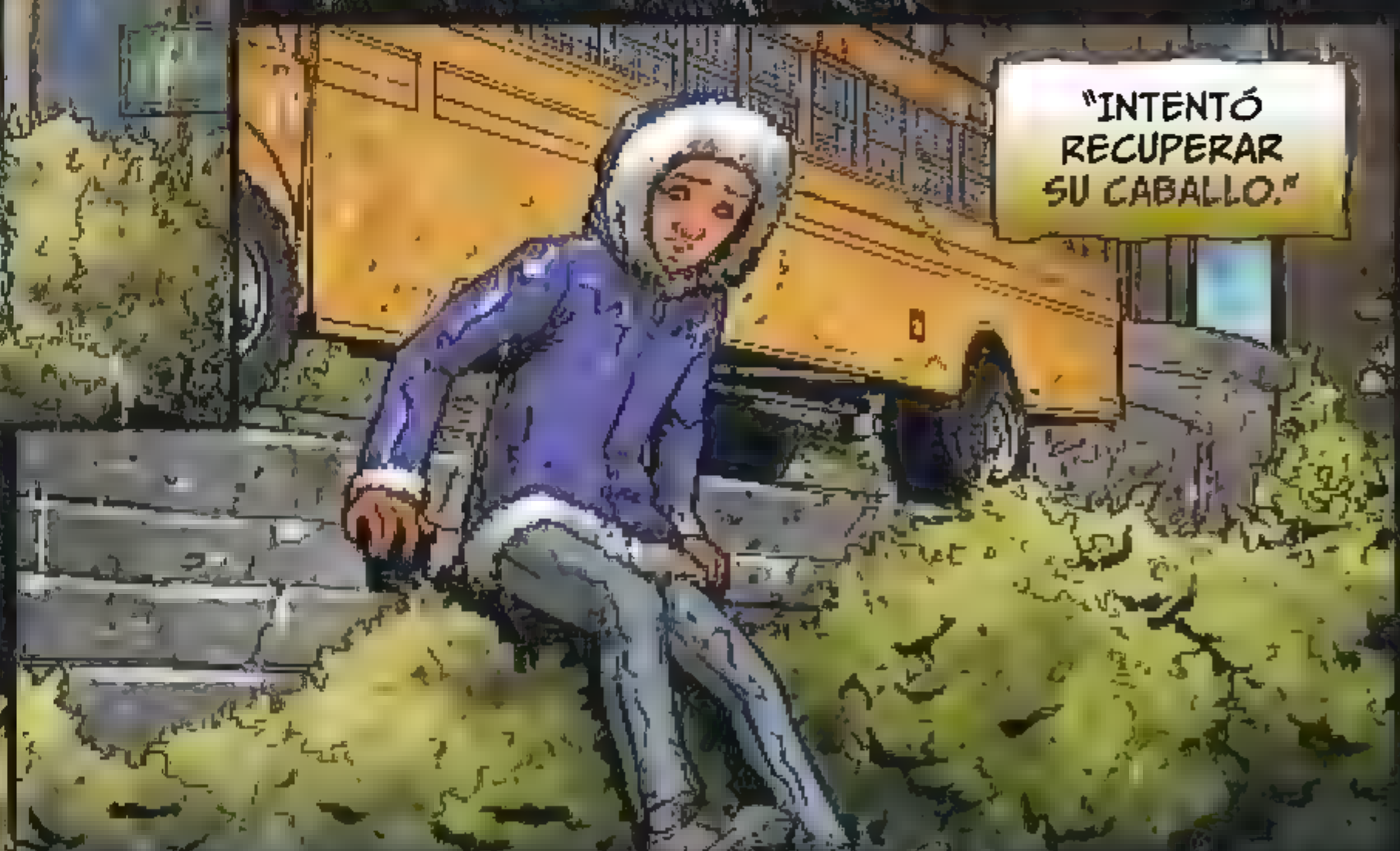
HMMM.



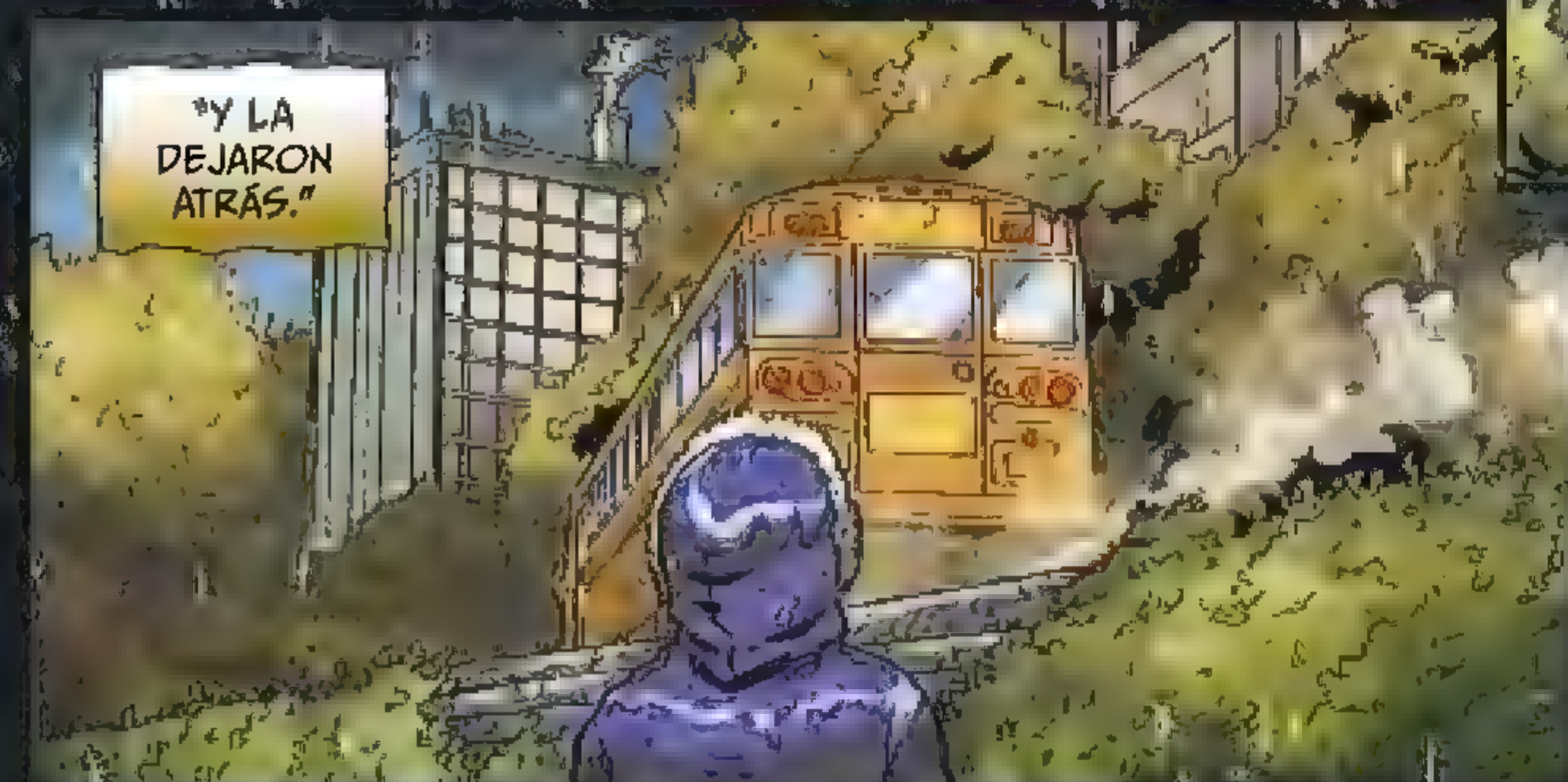
"LA NIÑA
ESTABA CON
OTROS."



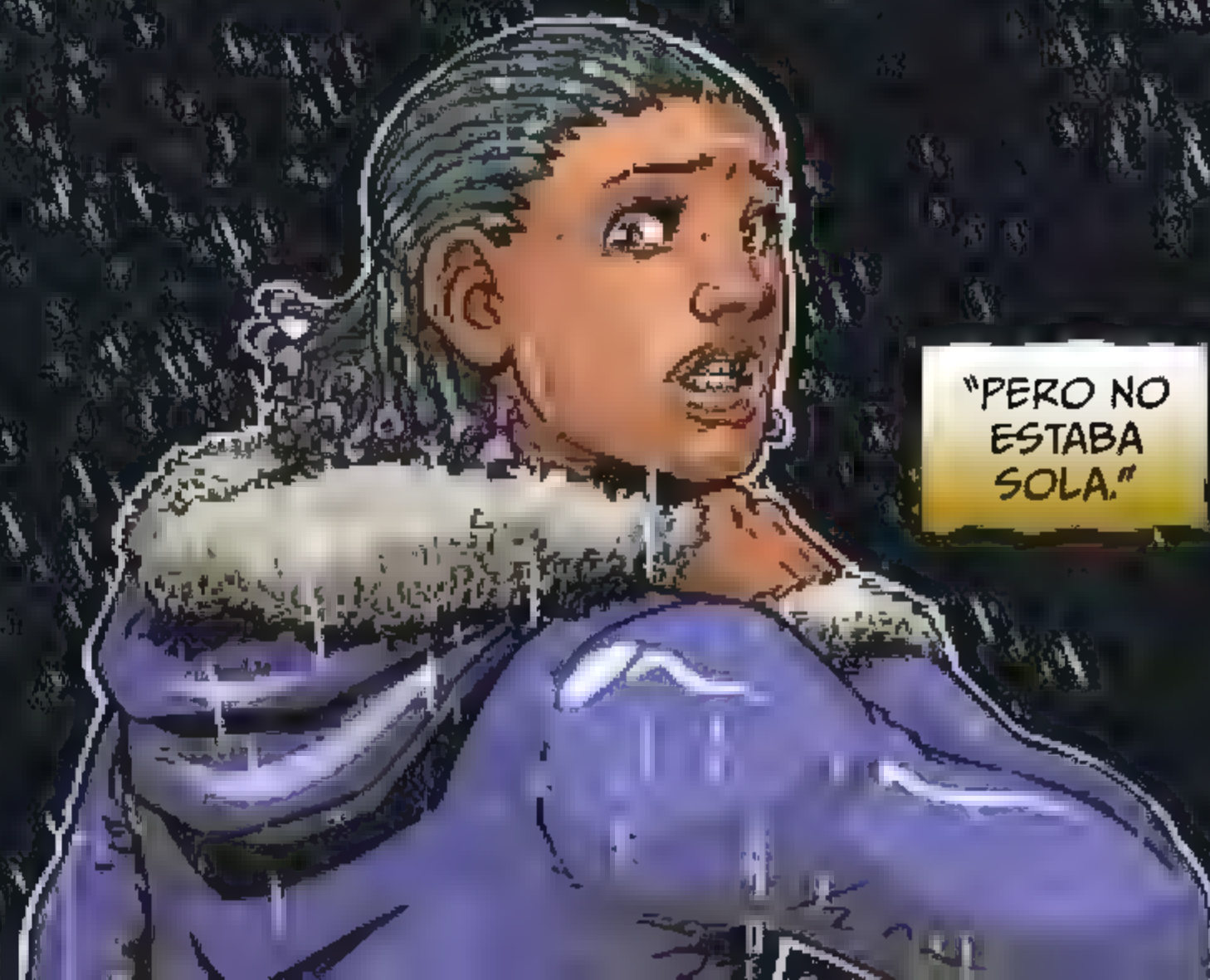
"IBA A
SUBIR A UN
AUTOBÚS."



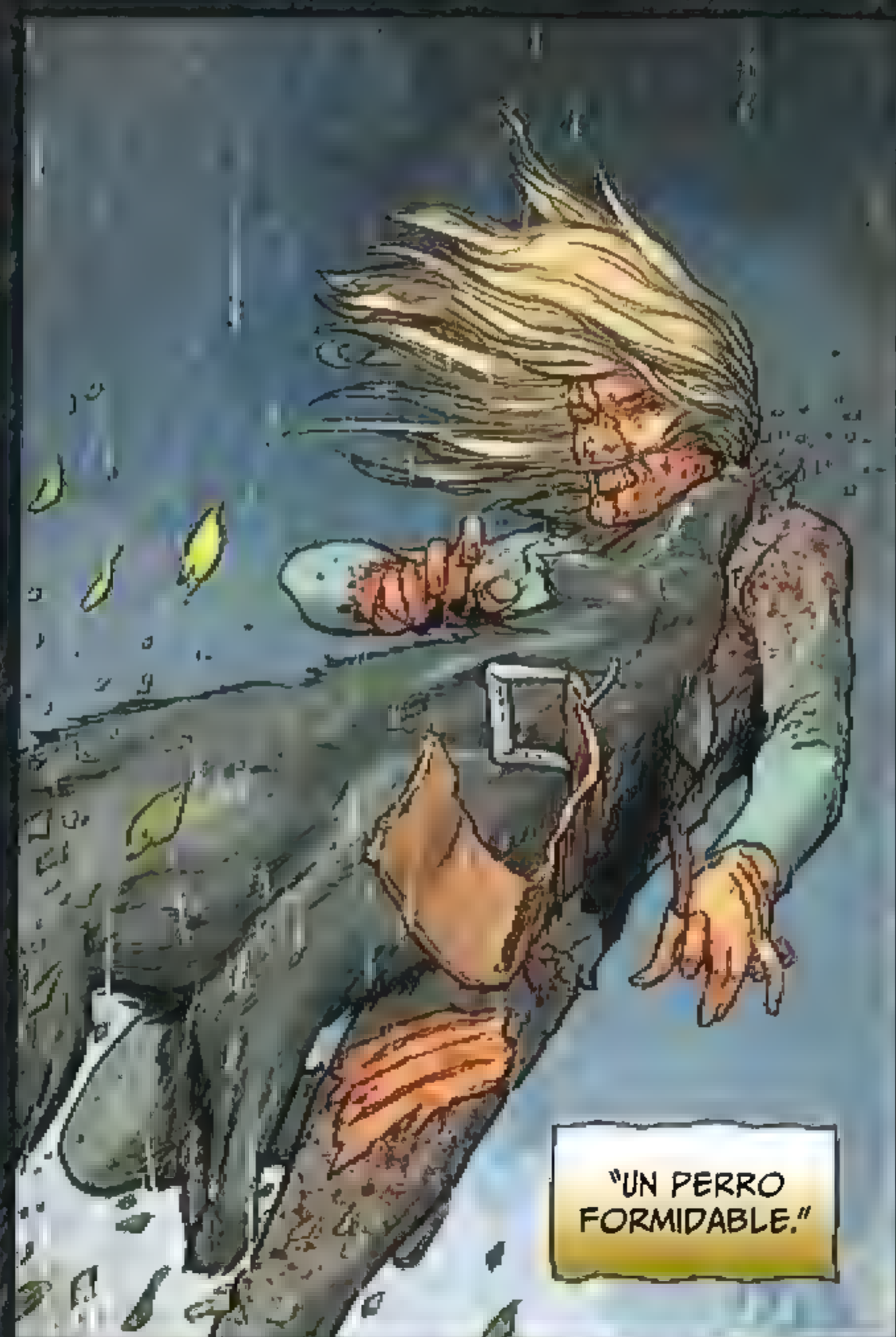
"INTENTÓ
RECUPERAR
SU CABALLO."



"Y LA
DEJARON
ATRÁS."



"PERO NO
ESTABA
SOLA."



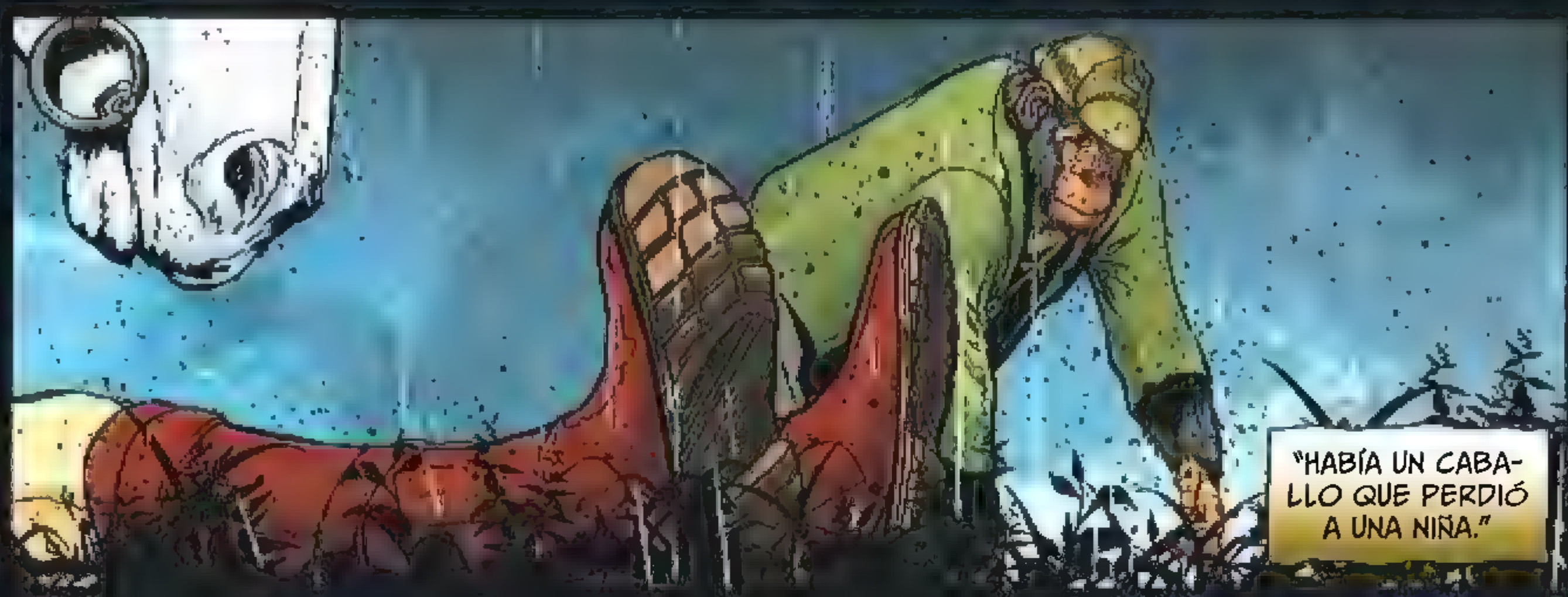




¿HOLA?



HOLA.



"HABÍA UN CABA-
LLO QUE PERDIÓ
A UNA NIÑA."

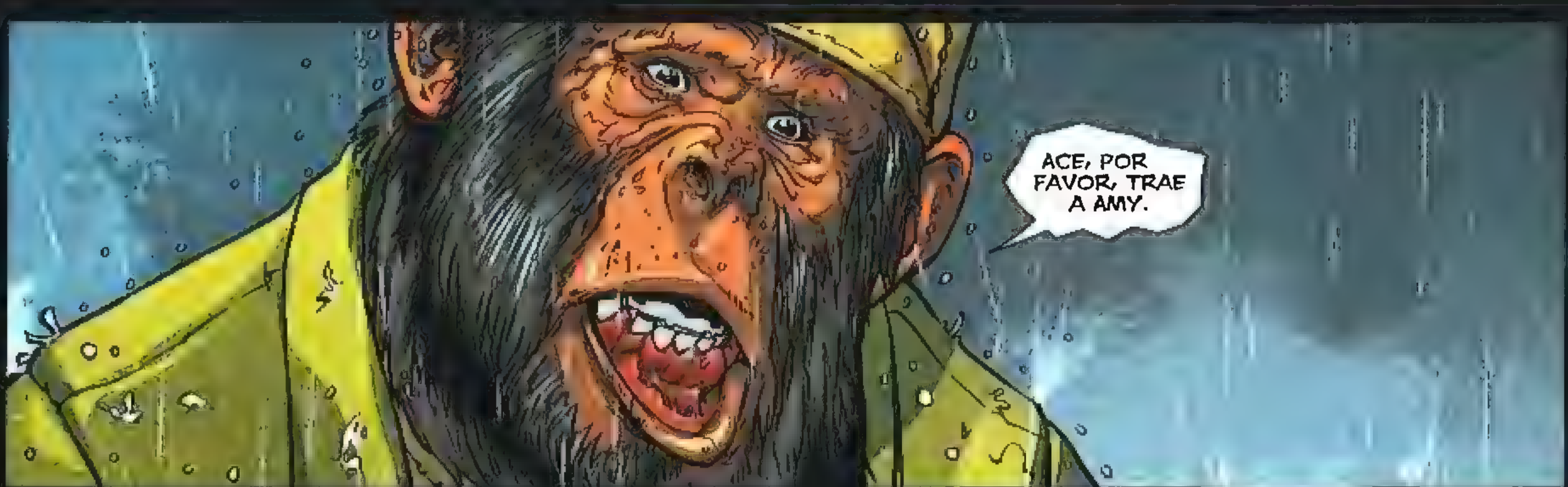


"CAYÓ."

!!AGHH!!



"Y AL CAER,
SE ROMPIÓ."



ACE, POR
FAVOR, TRAE
A AMY.



LO SIENTO.

¿ERA UNA BUENA HUMANA?



LO ERA.



TRANQUILA, AMY. PUEDES ACERCARTE.

ESTA ES COMETA. TIENE MUCHAS GANAS DE CONOCERTE.



HOLA, COMETA.

DICE QUE LE CAES BIEN.

Y ELLA A MÍ.



¿SNF?

¿HUELES ALGO?



LA MUERTE. SE MUEVE.

¡SUBE, AMY! ¡HAGÁRRATE FUERTE!!





DEJADNOS.
¡NO OS ACER-
QUÉIS!

¡AMY!
NO PASA
NADA.



¿POR QUÉ
NO ERES COMO
ELLOS? ¿POR QUÉ
NO TE HAS TRANS-
FORMADO?

PORQUE
ESTA FUE UNA
ECUACIÓN SONADA
POR DIOSES. Y LOS
DIOSES SON MUY
ARROGANTES.

NO CONSIDERAN
SINTIENTES A LOS
ANIMALES.



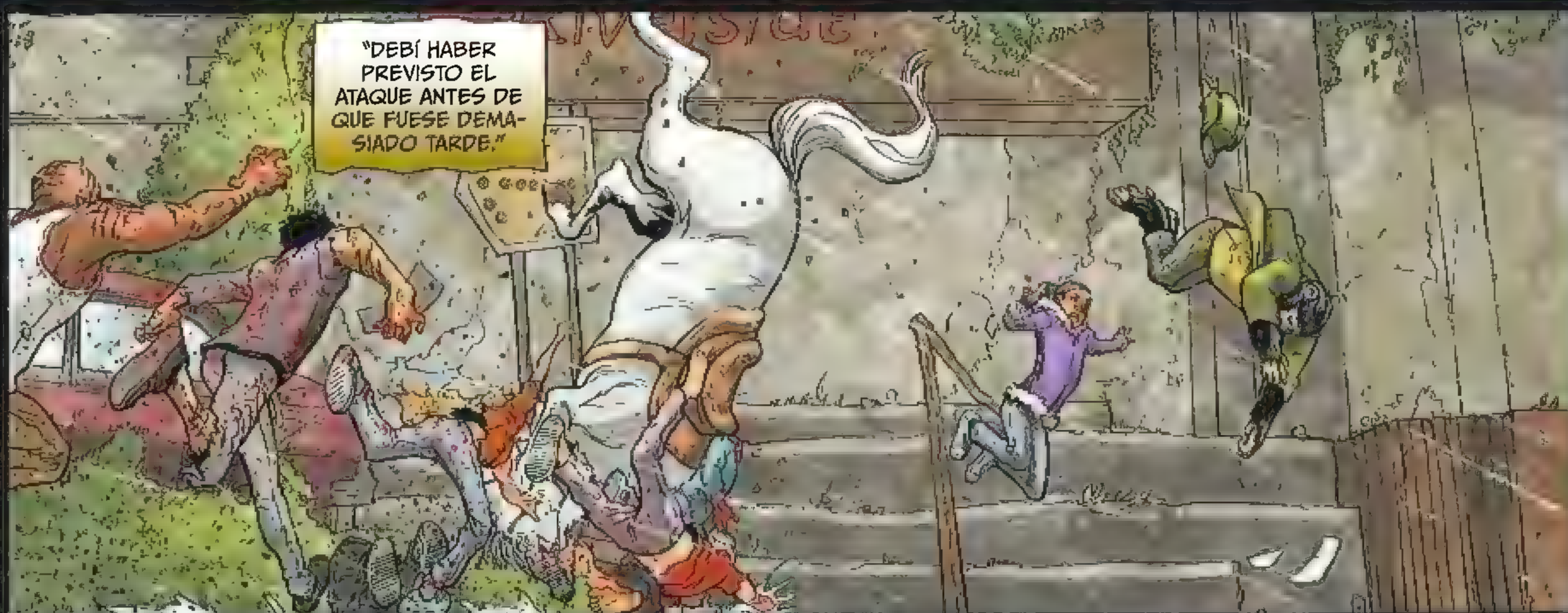
LO CUAL ES
BASTANTE ESTÚPIDO.
PORQUE SI DE VERDAD
QUIERES QUE UN VIRUS
CAPAZ DE CREAR
MUERTOS VIVIENTES
SEA IMPARABLE...

...LO MÁS
OBVIO ES QUE LO
TRANSMITAN LOS
MOSQUITOS.

"PARA SER
EL MEJOR
DETECTIVE DEL
MUNDO..."



"...DEBÍ
HABER SIDO
MUCHO MÁS
OBSERVADOR."



"DEBÍ HABER
PREVISTO EL
ATAQUE ANTES DE
QUE FUESE DEMA-
SIADO TARDE."

"HABÍA UNA
NIÑA. Y UN
CABALLO."

"CAYE-
RON."

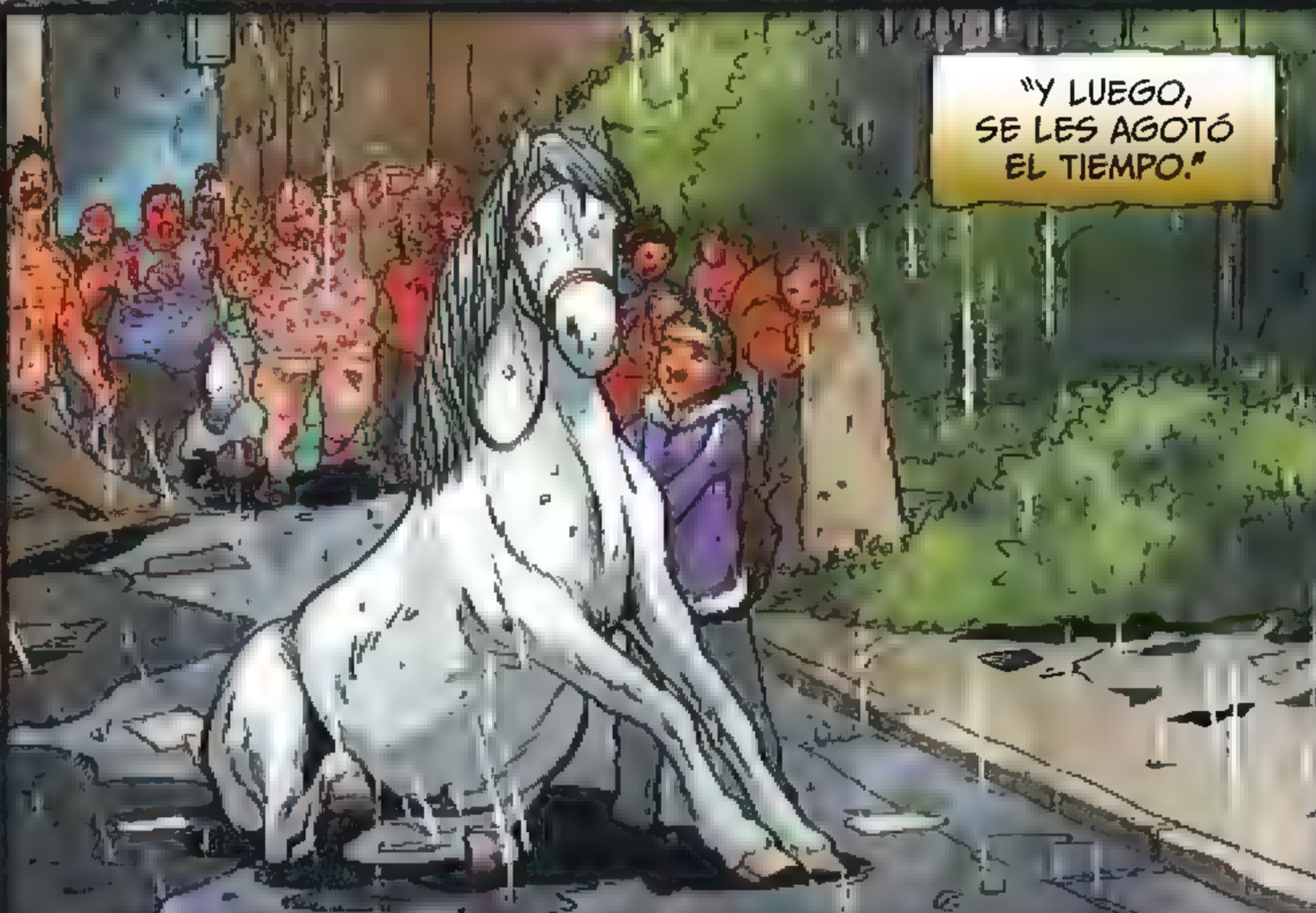


COMETA.
¡LEVANTA! POR
FAVOR.

POR FAVOR...



"Y LUEGO,
SE LES AGOTÓ
EL TIEMPO."



"CREÍ QUE A TODOS SE
NOS HABÍA AGOTADO."

¿QUÉ...?
¿QUÉ HAS
DICHO?



¿VOLANDO?



"LO CUAL
SOLO DE-
MUESTRA..."





BATMAN CRUZA EL CHARCO

Batman: El detective núm. 1 (de 6)

Guion: **Tom Taylor**
Dibujo: **Andy Kubert**
32 páginas | Grapa | 2,95 €
978-84-18931-66-6

Una terrible tragedia ocurrida en el Reino Unido es el punto de partida de una aventura desgarradora y llena de acción realizada por los creadores superestrellas Tom Taylor y Andy Kubert.



LA CONCLUSIÓN DE LA SAGA VAMPÍRICA

American Vampire: 1976

Guion: **Scott Snyder**
Dibujo: **Varios autores**
336 páginas | Cartoné | 34 €
978-84-18931-94-9

Es 1976 y este es el punto final de *American Vampire*, la serie que lanzó a la fama a Scott Snyder y Rafael Albuquerque. ¡El destino de Skinner Sweet y Pearl!

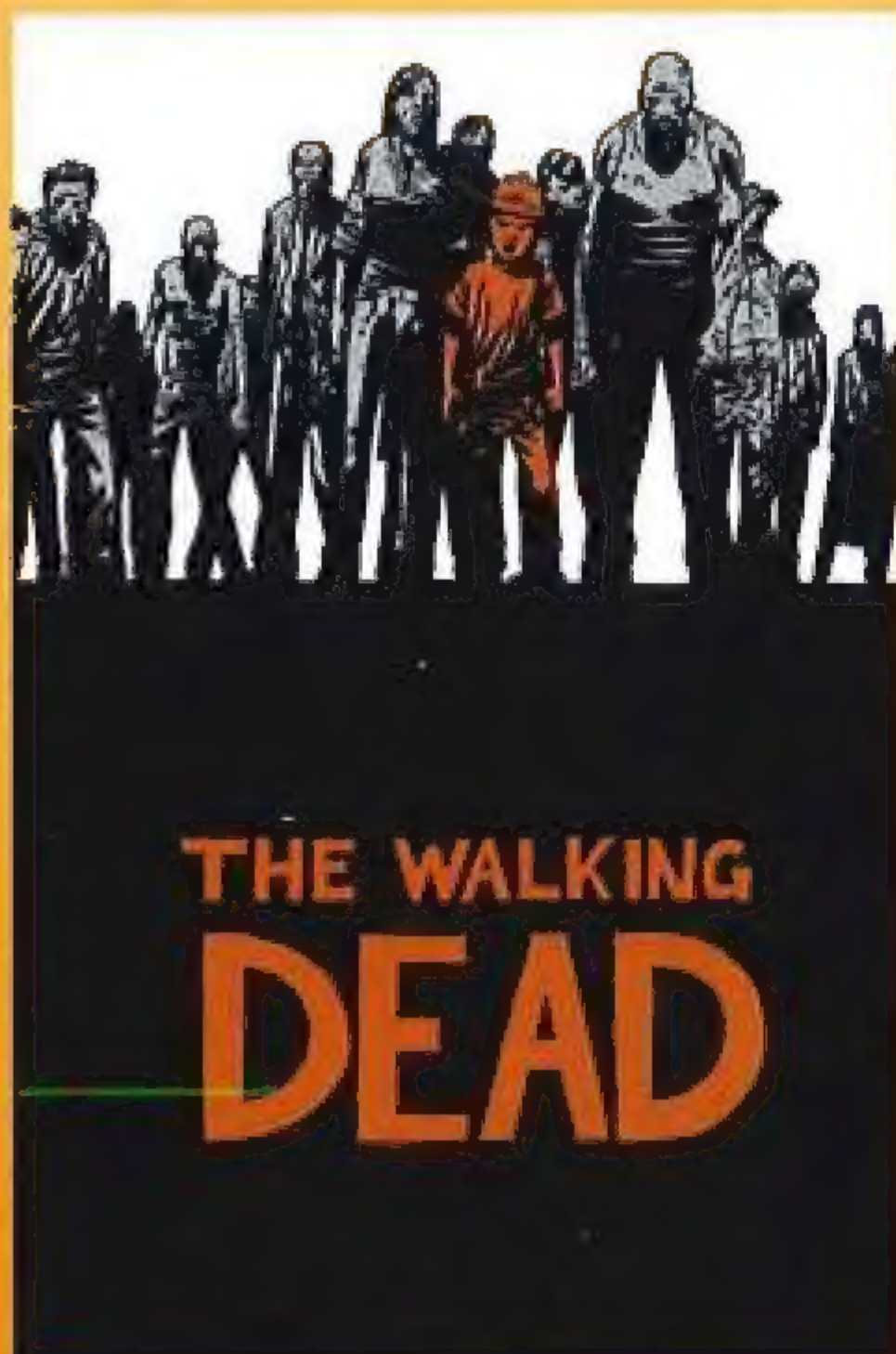


SKYBOUND

The Walking Dead (Los muertos vivientes) vol. 6 (de 16)

Guion: **Robert Kirkman**
Dibujo: **Charlie Adlard**
296 páginas | Cartoné | 32 €
978-84-18931-97-0

Nadie está a salvo en una de las historias más impactantes de la colección. Los supervivientes continúan su camino hacia Washington DC, ¡pero no todos llegarán con vida!



KODOMO

Sonic: La batalla por Angel Island

Guion: **Ian Flynn**
Dibujo: **Varios autores**
96 páginas | Rústica | 8,50 €
978-84-18974-19-9

Recoge los números del 9 al 12 de la serie del erizo azul. Con el poder de Neo Metal Sonic desatado, es el momento de convocar a la Resistencia. ¿Podrá Sonic derrotar a este formidable enemigo?



LAS TORTUGAS NINJA

ecc



**¡ENGÁÑCHATE A LA
TORTUGAMANÍA
CON ESTA NUEVA Y ACLAMADA
ETAPA EN LA HISTORIA DE
LAS TORTUGAS NINJA!**

